

Magyarország 2. legnépszerűbb

PC magazinja

PC

COOL

COMPUTER VILÁG

Rr.52.

VII.évfolyam • 1995/1.

ISSN 1218-7930



COM-WARE

Ara: 193,- Ft



9 771218 793008



PANZER GENERAL

OS-2 WARP

VGA programozás

PC Assembly
tanfolyam

D-DAY

SYSTEM SHOCK

THE LION KING



CD teszt: CRIME PATROL

COMPUTER VILÁG • Nr.52 • VII. évfolyam • 1995/1. szám • Számítástechnikai magazin

COMPUTER
VILÁG

COOL

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

Üzleteink: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790
1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel/FAX: 149-6165, Tel.: 140-2101

Fax: 251-2385, 220-1643

Nyitvatartás: H-P: 9-17 óráig, Sz: 9-13 óráig.
Szervizünk: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790

Commodore Számítógépek

	Árak
Commodore Amiga 500/500 Plus	772,- Ft
Commodore Amiga 600	28 792,- Ft
Commodore Amiga 1200	43 992,- Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamic	47 992,- Ft
+ 250 MB Hard Disk (2.5 inch)	29 592,- Ft
Commodore Amiga CD-32 + 2 játék	23 992,- Ft
PHILIPS 8833-II Stereo monitor	31 992,- Ft
Microvitec Multiscan 1438 Monitor (Amiga, PC SVGA)	55 992,- Ft
Commodore A-570 CD meghajtó	11 192,- Ft
Amiga 500/500Plus-hoz	3 992,- Ft
Commodore A-520 TV Modulátor	7 992,- Ft
Commodore C-64 Terminátor sel	2 792,- Ft
Commodore Casette	15 920,- Ft
Commodore MPS 1270 Printer (C64-hez)	392,- Ft
Commodore Amiga -> Euroscan kábel	

Mágneslemezek

	Árak
NoName 3.5" DSDD lemez	392,- Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392,- Ft
NoName 3.5" DSHD formázott lemez	416,- Ft
NoName 5.25" DSDD lemez BULK (10 db)	80,- Ft
Maxell 5.25" MD DSHD lemez	632,- Ft
Maxell 3.5" MF DSHD lemez	872,- Ft
FUJII 3.5" DSDD lemez	632,- Ft
FUJII 3.5" DSDD formázott lemez	872,- Ft
Polaroid 3.5" DSDD lemez	552,- Ft
Polaroid 3.5" DSHD lemez	782,- Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392,- Ft
Polaroid 5.25" DSHD formázott lemez	472,- Ft
Proflex 3.5" DSDD lemez	432,- Ft
Proflex 3.5" DSDD lemez (11 db/Form)	472,- Ft
Proflex 5.25" DSHD lemez	288,- Ft
SONY 5.25" DSHD lemez (Form)	632,- Ft

Több mint 50 különböző CD-32 program, több mint 70 különböző Sega program! Árak: 1592,- Ft-9592,- Ft-ig!

Memoriabővítlők

	Árak
TRA 1200-0KB Memóriabővítlő Turbokartya AT200	15 992,- Ft
1.0 Mb-os óras chip bővítlő Amiga 500 Plus-ba	5 592,- Ft
1.0 Mb-os óras chip bővítlő Amiga 600-ba	5 592,- Ft
2.0 Mb-os óras bővítlő Amiga 500/500 Plus-ba	7 992,- Ft

Sega Termékek

	Árak
Sega Megadrive + 2 pad + 3 játék	18 392,- Ft
Sega MegaCD II + 3 CD játék	39 192,- Ft
Sega Game Gear + 1 játék	11 992,- Ft

Egyéb kiegészítő termékek

	Árak
Noris porvédő Amiga 600-ra	792,- Ft
Noris porvédő C-64 I-re	72,- Ft
Noris porvédő C-64 II-re	632,- Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó doboz	392,- Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó doboz	392,- Ft
Külső floppy Amigához	10 392,- Ft
Swilly Mouse Amigához	772,- Ft
Mouse Joystick ösnyekdű Amigához	1 992,- Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2 000,- Ft
Midi Amiga Interface	3 192,- Ft
Handyscanner Fekete/Fehér Amigához	15 992,- Ft
Sound Enhancer Amigához	1 992,- Ft
Sound Sampler - Hangdigitálizáló	5 992,- Ft
Hockey Advanced Video Keying Amigára	19 992,- Ft
1.76 Mb HD külső floppy Amigához	13 592,- Ft
2.5"-2.5" Hard disk kábel	792,- Ft
Mouse pad	300,- Ft
C-64 midi szallíval	5 200,- Ft
Képdigitálizáló (színes) Alan ST-hez	2 392,- Ft

Joystickok

	Árak
Joystickok azéles választékban	
kaphatók (Dynamics, Quickshot)	696,- Ft 3 032,- Ft

Az ACOMP Kft. PC ajánlata:

Alaplapok

386SX-40 Mhz	6 720,- Ft
386DX-40 - 8KB Internal cache	9 992,- Ft
386DX-40 Mhz 128 Kb Cache (CHIP, AMI)	10 780,- Ft
486SLC-33 Mhz 64 Kb Cache (ETEQ, IBM OEM)	9 784,- Ft
486SLC-50 Mhz	10 760,- Ft
486DX-Xi Mhz 256Kb Cache, 3 VESA (Deep Green, OPTI Win AMI)	10 992,- Ft

Processzorok, koproc.-ok

486DX-33 Mhz INTEL	19 992,- Ft
486DX-40 Mhz CYRIX	13 200,- Ft
486DX-40 Mhz AMD	19 192,- Ft
486DX-50 Mhz CYRIX	14 500,- Ft
486DX-50 Mhz AMD	19 520,- Ft
486DX-50 Mhz INTEL	20 992,- Ft
486DX-66 Mhz CYRIX	20 160,- Ft
486DX-66 Mhz AMD	20 992,- Ft
486DX-66 Mhz INTEL	23 680,- Ft
486DX-80 Mhz AMD	29 992,- Ft
486DX-75 Mhz INTEL	52 400,- Ft
486DX-100 Mhz INTEL	58 800,- Ft
INTEL PENTIUM 66 Mhz	62 880,- Ft

FAX-modemek

ZOLTRIX 96/48/24 BPS belső	4 400,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS belső	13 440,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS külső	18 040,- Ft
ZOLTRIX 28800 BPS belső	24 400,- Ft

CD-ROM

SONY CDU 55 CD-ROM	
dupla sebesség vezérlővel	17 780,- Ft
PANASONIC CD-ROM dupla sebesség	
vezérlővel	16 992,- Ft
MITSUMI CD-ROM tripla sebesség	
AT BUS	23 920,- Ft
MITSUMI CD-ROM quadra sebesség	
AT BUS	29 992,- Ft

Hangkártyák

Sound Blaster aktív hangszóró	
XBASS (1 pár)	2 400,- Ft
Sound Blaster 2.0	5 992,- Ft
Sound Blaster Pro 2	10 240,- Ft
Sound Blaster 16 BASIC	11 992,- Ft
Sound Blaster 16 MULTI CD	18 800,- Ft
Sound Blaster 32 AVE	32 400,- Ft
Gravis Ultra Sound	19 600,- Ft
Gravis Ultra Sound Max	29 600,- Ft

I/O kártyák

IDE + HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer	1 328,- Ft
IDE+HDD/FDD 2S1P1G Vesa	2 120,- Ft
REALTEK VGA 256 Kb RAM	2 920,- Ft
Trident 9000C VGA 512KB RAM	4 704,- Ft
Trident 8300D VGA 1 MB RAM	8 992,- Ft
Trident 9420 VGA 1 MB RAM	9 240,- Ft
S3 805 VGA 1/2 MB, VESA TC	9 992,- Ft
TSENG ET 4000AX VGA 1 MB, Vesa	10 500,- Ft
Tomahawk 1/2 MB, Vesa TC, GUI	11 552,- Ft
Sky Eagle 1/2 MB, Vesa TC	15 780,- Ft

Ramok, Winchester

414256 DIP RAM	632,- Ft
256 Kb SIMM 70 ns	1 464,- Ft
1 Mb SIMM 70 ns	4 200,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns	13 600,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns 36 bit	16 992,- Ft
8 Mb SIMM 70 ns 36 bit	35 992,- Ft
16Mb SIMM 70 ns 36 bit	63 992,- Ft
170 Mb WD winchester AT BUS	17 500,- Ft
270 Mb Conner winchester AT BUS	18 600,- Ft
340 Mb IBM winchester AT BUS	20 420,- Ft
420 Mb Conner/Maxlet winchester	23 680,- Ft
420 Mb WD winchester	24 992,- Ft
520 Mb Maxlet winchester	25 992,- Ft
1400 1 MB Quantum SCSI winchester	111 992,- Ft
2200 MB Quantum SCSI winchester	139 992,- Ft

Monitorok

14" Mono 1800x600	10 480,- Ft
14" Svga (1024x768 0.28) PGA	27 500,- Ft
14" Svga (1024x768 0.28) AXION NI, LR	29 680,- Ft
15" SVGA (1280x1024 0.28 Low Rad, NI, DIG) AXION	36 792,- Ft
17" SVGA (1280x1024 0.28 Low Rad, NI, DIG) DAEWOO	89 600,- Ft
21" SVGA (1280x1024 0.28 Low Rad, NI, DIG) DAEWOO	208 000,- Ft

Tetszés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk:

Babyház, 1.44MB FDD, IOE+	11" mono VGA 256KB			14" color SVGA+512KB VGA kártya				
	260MB	340MB	420MB	260MB	340MB	420MB	520MB	720MB
2S1P1G, 101 gombos bill.								
A386SX-40Mhz 2MB RAM	58.864,-	60.984,-	63.944,-	77.148,-	79.288,-	82.228,-	85.540,-	95.348,-
A386DX-40, 8KC, 4MB RAM	70.636,-	72.656,-	75.616,-	80.820,-	80.940,-	93.900,-	96.212,-	107.020,-
C486 SLC33, 64KC, 2MB RAM	61.928,-	64.048,-	67.008,-	80.212,-	82.332,-	85.292,-	87.604,-	98.412,-
C486 DX40, 256KC, 4MB RAM	83.736,-	85.856,-	88.816,-	102.020,-	104.140,-	107.100,-	109.412,-	120.220,-
C486 DX2-50, 256KC, 4MB RAM	85.036,-	87.156,-	90.116,-	103.320,-	105.440,-	108.400,-	110.712,-	121.520,-
486 DX2-66, 256KC, 4MB RAM	91.528,-	93.648,-	96.608,-	109.812,-	111.932,-	114.892,-	117.204,-	128.012,-
A486 DX2-80, 256KC, 4MB RAM	100.528,-	102.648,-	105.608,-	118.812,-	120.932,-	123.892,-	126.204,-	137.012,-
486 DX4-100, 256KC, 4MB RAM	130.528,-	132.648,-	135.608,-	148.812,-	150.932,-	153.892,-	156.204,-	167.012,-
PENTIUM 60Mhz, 512KC, 8MB RAM	167.568,-	169.688,-	172.648,-	185.852,-	187.972,-	190.932,-	193.244,-	204.052,-

Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak!

Áraink mindenkor változtatásának a jogát fenntartjuk!

Konfiguráció vásárlása esetén 10.992,- Ft-ért jogtiszta MS-DOS 6.2-t és

MS Windows 3.1-t installálunk gépedre!

Tartalom

Party Time

Beszámoló Dánia legnagyobb számítógépes partyjáról 2

PC NEWS

Régészeti rovat 4

ULTIMA sorozat

Ugy sem lesz vége soha... 6

Dragons of Flame

Nostalgia félóra 8

Newcomer/Long Life

Brand new C64 warez 10

D-Day

Partraszállunk Amigán 11

Amiga News

Mit formázhatsz holnap 15

C64 felhasználói rovat

Demo (d)effektekről még tudunk írni 17

Amiga felhasználói rovat

Settlers Editor 2. 18

PC Noise (Hangrovat)

32 bites leböngés 20

Paragrafus

Yogi Bear is back! 22

CoVboy Posta

Végre valami tudomány is ebben a lapban 23

PC Assembly

Intel Inside 27

A VGA kártya programozása

A VGA kártya programozása 29

PC USER Aroa

OS-2 Warp 31

CD teszt

Crime Patrol 33

Panzer General

Cél az acélos páncélos 34

Lion King

Szimbaton megnézzük szombát 39

One Must Fall 2097/Rise of the Robots

Üsd, vágd... 40

System Shock

Shock to the System 42

Planet Strike

Végre még egy DOOM klón 47

Épp ez jutott eszünkbe...

A Lapis brókerház legújabb jelentése szerint a Com-Ware Kft. emelto értékpapírjainak árát. Az áremelés bizonyosan úgy megrázza majd a t. törzsrésztvényeseket, mint mondjuk a Fall Streetet, de sebaj! Szakértői elemzések szerint viszont a névérték emelése a papíronkénti törzstőke rész mennyiségi és minőségi emelkedésével is jár, és meg nem erősített hírek szerint a jövő hónaptól is újabb emelkedő tendencia várható, boom, cashflow és hasonló intimiteték jegyében. A Nikkei indexe szerint a jön a dollárhoz képest. Satöbbi (Ha valaki nem érlette volna ezt az igen mélyröptű elemzést, az nyugodtan írja meg, és megfelelő számú érdeklődő esetén esetleg nyilvánosan felkaszatom magam a nyakkendőmre. Ebből rendezvényt is szervezünk, amelyre kihívjuk a többi számítógépes lapot is, mert a nyakkendőre történő akasztást már jól begyakoroltuk. Götöt például napjában négy-öt alkalommal is felakasztjuk. Az elsőszakadti nyakkendők nagy mennyiségben megrendelhetők...)

Komolytanra fordítva a szót: ez volna az új CoV. Valahogy így képzeljük az új felépítést. Nagyrészt megpróbálunk játékokkal foglalkozni (lehetőleg színes oldalakon), de — főleg PC-k kapcsán — az állandósult rovatok mellett (PC-felhasználói, Amiga felhasználói, stb.) mellett lesz néhány "méjebb" rovat, úgymint

— a PC-s hangcsíholással foglalkozó PC Noise, amelyben főleg a különféle hangkártyák-

ból kizazható lehetőségeket igyekezünk jó szobalestő módjára ecsetelni, de általában belefér minden, ami PC-rene (mondjuk a mostani rész enyelkedettsége még nem igazán tőkrözi a téma mélységeit, de majd zuhanunk egy csőppel);

— az Intel Inside feliratú telen által lempjeztelt rovat egy alapfokú PC Assembly-tanfolyam lesz, amelyben megpróbáljuk lehetőleg érthetően megismertetni az olvasót a PC-k saját nyelvével;

— a VGA kártyák programozásával foglalkozó sorozatunk — szinte hihetetlen, de — a VGA kártyák programozásával foglalkozni;

— a PC felhasználói rovatban olyan információkat szeretnénk közölni, amely hasznos lehet bármely átlagos felhasználó számára.

(— ...aztán még lesz CoVboy Posta is ám!)

Igen szerencsésnek tartanánk, ha új elképzeléseinkről elmondanátok véleményeket, és javaslataitokkal hozzájárulnátok a CoV végleges arculatának kialakításához. (Az olyan típusú leveleket minthogy "legyen 64 oldal 64-esről szóló cikk", kértük mellőzni, mert sajnos már nagyon régen nem lehet egy újságot megöltetni 64-esről szóló írás információval.) Javaslataitokra már csak azért is szükségünk van, mert — bármily hihetetlen is — az újságot el akarjuk adni nektek, és ehhez nem árt, ha az az olvasóinknak tetszik is. Közklvántra lehet még benne esetleg műholdas műsor, keresztrejtvény, a jövő heti Dallas tartalma toronyóra karddal (mert fényesebb a lánccal a kard), sakkprogramozás, meg minden

Addig is poszr

CoV

Computer Világ 1995/1.

VII. évfolyam (Nr.52)

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft

Felolós kiadó: Rucz Lajos

Felolólten szerkesztő: CoVboy

Borító: Alien (Amiga)

Belső grafika: Müller Mihály (Getto)

Munkálarsak: Bryan, ChX, CSIKA,

DADA, DoT, G-Spot, HATI, HáPi,

JOE, Kilgore Trout, Leroy Gomez,

Tibstott&Stefa, Xínó

Szerkesztőség: 1114 Budapest

XI Vársárhelyi P.u.8.

Postacím: Com-Ware Kft (CoV)

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni!

Bankolm: Ido no irj levelet - arra ott van a postaiólki Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kersz átutalási postautalványt, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelés újságot. Evkönyvet vagy egyéb papírszt! Ez esetben ezt a címet kell bolnod a "pénzösszeg címzettje" rovatba: Com-Ware Kft, OTP címere, Budapest, Irinyi u. 30., 1117 (A csekk közápsó szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-9842641853-7 - és azt, hogy a pénz mire adjátok fel!) Természelesen még használhatók a régebbi CoV-okból kivágható sárga csekkok is!

Terjesztő: Az NHRT (Nemzeti Hírlapkoroskodelmi Rt.), a HIRKER Rt., és a regionális részvénytársaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárústó szaküzletekben és pavilonokban, valamint ACOMP Kft., (címek ld hatul), SZAMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI. Etele u.68. Műszaki Könyv-áruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9., ALKU Kft., Székesfehérvár, József A.u. 25. 8000, MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt Bertalan u.2., CILI-BÁZAR, Nyíregyháza, Kossuth u.25., KORALL Kft., Tatabánya, Vörösmarty u.44/A., QUEEN Computer Shop, Debrecen Csapó u. 15., BIT-STOP BT., Kecskemét, Rákóczi u.2., TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5., COMPUTER SysTeam Kft., Mohács, Vörösmarty u.6., RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41., RAMORG GM., Nagykanizsa Dől-Zala Áruház

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget!

A lap előfizethető a kiadó címen keresztül. Előfizetési díj: 1 évre 1 908, fél évre 1 014, negyedévre, 507 Ft. A kiadótól a CoV régebbi számai is megrendelhetők

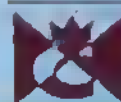
A COM-WARE Kft. hardware eszközeinek hivatalos szállítója a MIXIM Kft.

A COM-WARE Kft. software-einek hivatalos szállítója, a Software Station.

Tördelés, szinbontás: Com-Ware Kft. Levéláglítás: Timp Kft. HU ISSN 1218-635X

Zrínyi Nyomda Rt., Budapest (95 2561/01-66-22)

Felolós vezető: Grasselty István vezérigazgató



Lap- és Könyvkiadó Kft.

COM-WARE

PARTY TIME

The Party 1994

Prologus

Az idel The Party rendezvény már negyedik alkalommal buzdította utazásra a számítógépek szerelmeseit. Ez a party mindig az év legnagyobb Amigás, PC-s, C64-es találkozója, ahol a pár ezer résztvevő örületesen nagy built csap. Idén, mint tavaly is a dániai állföld közepén olhelyeszkedő Herning nevezetű kisvárosban került sor a rendezvényre, december 27-30-ig. Dánia egyik legnagyobb és legjobban felszerelt konferenciaközpontjában, a Messecenter-ben. Ez a cikk megpróbál felvilágosítani abból a hangulatból ami egy ilyen party-n van, és ad néhány jó tanácsot, hogy a következő te is ott lehess.

Nemimemű életkintés

Egy party-ra járó és utazni vágyó emberke szemé előtt csak az lebeg, hogy mikor, hova és mikor, ha rutinosabbak a miből kérdést már fel sem teszik, csak fogynak. Hisz így is lesz valahogy! A tavaszi szezonban a Gathering (Norvégia, Oslo) és a Saturn (Franciaország, Párizs). A nyáron az Assembly (Finnország, Helsinki), ősszel egy kis ph... majd karácsony és új év között a The Party (Dánia, Herning) várja a számítógépeseket. Ezen kívül még rendeznek egy csomó kisebb partyt Európában, de ez a négy ami minden évben rendszeresen várja a megszállott partyőrülteket.

Hova, mikor, mennyiért...

A jó party hiánya folyamatosan vadásszám külföldi és hazai szaklapokat (CoV) és BBS-eket és nyújtja az ismerősöket, hogy megj... a már az inválció. Az invitáció egy olyan demo a g... g... g... kedvéért), amiben közli a he vet, az időpontot, az árakat és néhány hiánytalan információt, például hogy mit szervezők lesznek, meg hogy nem lehet alkoholt fogyasztani.

Az adatok tudtában már nyugodtan tervezhetünk és óra akár napokkal, nehogy bármiről is lemaradjunk.

Az utazás

Itt van nemrég még december volt, és aki a kára... partyt meg... meg a vék... is fel volt húzva december 26-ára. Ekkor... elindultunk Dániába, mert mindenki tudja, hogy december 27-30: a Party Time. A party-ra el lehet jutni mikrobusszal (viszonylag elfogadható közlekedési forma), autóval (kicsi, de olcsó), vonattal (nagy és drága), repülővel (még nagyobb és még drágább) vagy gyalog (nagyon olcsó, de egy kicsit lassú).

Mi a felsorolt lehetőségek közül az elsőt választottuk. 26-án reggel 12 órakor ilenhet elszámt ember maga mögött hagyta a szülői aggodó seregét, hogy néhány napig a saját kedve szerinti öljen. Egy külső szemlélő számára úgy nézhetünk ki mint egy csapat huszadik századi zarándok. Utótt kopott balyukunk csak a leg-szükségesebb túléltelészerelesekkel tartalmazták: öt teljes számítógép konfigurációt monitorokkal, billentyűkkel..., egy pár hangfalat erősítővel, néhány rekesz kólat és nagyon sok rekesz sör! Érdekes módon a csomagok méretének csökkentése végett mindenki a hideg élelem és a váltás ruha egy részét hagyta otthon. Volt még nálunk hálósák és matrac is, mert ugye ki szeret tázni (volt aki az utóbbiak helyett is sör hozott, mert az is ugyanúgy fül és ráadásul még tápláló is). A rajnai város szemé igen csak elkerelkedett a két autóban felhalmozott

várnaru arzenálon, a mienk pedig akkor, amikor az egészet ki kellett pakolni, hogy felírják a gyári számokat. Ebből az a tanulság, hogy a gyári számokat még a bepakolás előtt érdemes felírni. A műsor következtében Rajkát fél órára lezárták, mert a gépeink, csomagjaink, rekeszeink, zacskóink, hangfalaink és egyéb ingó és ingatlan vagyoniunk kisebb fajta utakadályt képeztek. A vámosi az általunk rendezett kavalád oly mértékben megviselte, hogy örömmel kiengedett minket az országból.

A szlovák-cseh határon a motyónknak már csak a felét kellett kipakolnunk, viszont ezzel is sikerült kihozunk a szlovák határból a szunnyadó állati őstörőket. Kiszállított a kocsi-ból és a "kamarszest tuotyó" szlovák kifejezés ordításával próbált velünk kommunikálni. Mivel a Szlovák-Magyar interpretációt otthon hagytuk, így a beszélgetés igen egyoldalú volt. Ezután áttértünk a nemzeti közlőg is elfogadott kézjelekre, melyekkel biztosítottuk egymást a régi-műltba visszanyúló Szlovák-Magyar barátság-ról, majd folytattuk utunkat. A következő emi-tésre méltó hely a cseh német határ előtti Dubi-névű falu volt, ahol a négyzetméterenkénti ut-csalányelosztás a világon a legnagyobb. 11 K/m2 (a K/m2 az St által el nem fogadott, de nemzetközileg elismert mértékegység). Dubi még arról is híres, hogy itt 7 MegaBátyu az alulmá-volt emberek mérőszáma (a MegaBátyu a bunkó mértékegysége, dimenziói: vonatkozó per szekundum, meghatározása: az a bunkó mennyiség ami egy vonatjátón másodpercenkénti áramlik át).

Csehország elhagyásával meg is érkezünk Európába. A nagy német pusztá esővel, hóval, jéggel fogadott minket és teljesen unalmas volt. Egyedül Berlinben időztünk néhány órát, mert a régi mondas is mondja: "Ha még nem tévedtél el Berlinben, akkor nem éltél". Természetesen nekünk is sikerült. Szerintem a berlini emberek is csak úgy tudnak tájékozódni, hogy vagy nem mennek sehova, vagy megkérdezik egy rendőrt. Az utóbbi mi jobban láttuk mellőzni, mennünk meg kellett, ezért inkább eltévedtünk.

A Dán-Német határnál már az autók is jobban érezték magukat, mert a sör egy igen hatalmas része elfogyott. Micsoda megkönnyebbülés (az autónak)!

A dániai szakasz volt a legölvezetesebb mert Herningben csak egy út vezet és ezen szinte mindenki a partyra ment. Mivel a dániai állföldön túl sok látináló nincs, mert minden ház, város teljesen egyforma így a partyra igyekvőkkel próbáltunk inkább menet közben kommunikálni, több, kevesebb sikerrel.

December 27-én 14 órakor huszonhat óral kalandos ulazás után megérkeztünk a The Party 1994 helyszínére a Messecentoiba.

A bejutás

A Foci Világajnokságon a legjobb négy közé könnyebb bejutni mint egy party-ra ingyen, de azért mi mégis megpróbáltuk. Először az újságról igazolványainkat lobbogtattuk (már akinek volt). Sajnos a szervezőség nem adott arra, hogy a kedvébe járjon a riportereknek, pedig ez minden jobb helyen bevett szokás (no comment). A belépő úgy nézett ki, hogy a karunkra raktak egy karszalagot amelyet egy témdarabban rögzítettek. Nekem megvolt a tavalyi is, de sajnos a színe még véletlenül sem hasonlított a mostaniéhoz. Volt még egy két gyöngébb próbálkozás ("bomogyek körülnézni...", stb.) aztán kénytelenek voltunk fizetni. A belépő ára 195 Dán korona volt (3500 Ft). Persze nekem csak német Márkám volt amiben 60-ba került (4400 Ft).

Igazán jól váltották. Itt megjegyezném, hogy a The Party 1993 még nem volt annyira elölzöttesedve. Ennek a múltjának nem a pénzről kéne szólnia. Hiába adunk hangot elégedetlenségünknek, fizetnünk kellett, ha be akartunk jutni. A belépőhöz még járt egy lemez is, melyen a rendezvény időbeosztása és a szervezőprogram volt.

A helyszín

Ez az egyetlen dolog, amire nem lehet panasz: kódni. Az épület előtt több mint ezer autó számára elkentett parkolóhely volt, ami nélkül percek alatt óriási kavarodás lett volna. A pakolás-hoz közikocsi, liltek és a parkolóból közvetlen aluljáró áll a rendezőközpontunkra. A főbejáraton belépve egy órási halban találunk magunkat, ahol a recepció, mellett számos üzlet és egyáltalán az érkezőket a Magyarok számára megjel-hetetlen arauval. A recepció melletti ellenőrző ponton átnaladva (itt kellett felmutatni a belépőket) egy keresztfolyosóra jutottunk, honnan jobbra-balra lehetett eljutni a csarnokba. A keresztfolyosón számos nyilvános telefonkészülék volt elhelyezve az érkezők részére.

Balra haladva a fő csarnokba jutottunk, ami a méreteit tekintve a BNV "A" pavilonjába vétele-dett. A csarnokban asztalok voltak elhelyezve, melyeken megfelelő mennyiségű élelmiszer talá-hattunk. A csarnok közepén egy színpad volt mozivászonnal és hatalmas hangfalakkal, elől-to székekkel, hogy a versenyekeket kényelmes körülmények között tudják lebonyolítani. A csarnokban találtunk még egy kihelyezett fogylali-árust is.

A folyosóról jobbra haladva egymás után három csarnok következett ahol gépek százai szá-mára volt hely. A harmadik csarnokból nyílt a Sleeping Room (alvó szoba), ami a fő csarnok-kal volt azonos méretű, de sötét volt és nem en-űres. Itt bárki bármikor leheveredhetett a matra-cára és alhatott kedvére. A csarnok szőcséi bá-ja csak az volt, hogy a csarnok 10 Celsius fokos hőmérséklete még egy eszükimó számára sem volt elfogadható, ezért mi vagy a gépekkel vagy pedig a halban levő hatalmas üdögamilú-rákon aludtunk. A problémák csak ott volt, hogy a szervezők rendszeresen felébresztették bennünket (nem ez volt az utolsó megpróbálta-tásunk).

A folyosóról vezetett fel a lépcső és a lift az emeletre. Az emeleten egy hatalmas önkiszol-gáló étterem volt (igen magas árakkal) és itt volt a mozi, ahol non-stop filmeket vetítettek (termé-szetesen angolul) és itt tartották az előadásokat is.

A résztvevők

A The Party 1993 rendezvényre 3500-an érkeztek Európa minden tájáról, Spanyolországtól Finnországig. 1994-ben csak 2300-an. Ez a csökkenés annak volt köszönhető, hogy igen későn hirdették meg a party-t. A résztvevők 40 százaléka PC, 50 százaléka pedig Amiga felhasználó volt. A maradék 10 százalék az Atari, Commodore 64, Super Nintendo felhasználókból tevődött össze. Láttunk egy-két játagnan harcost is, ismeretlen géptípussal.

A szervezők

A szervezőkkel több ponton is összeütközés-be kerültünk. Az első ilyen esemény 27-én történt, amikor is Lay barátunk (közisztetletben álló sörívő) éppen egy dán különlegességgel öblö-götett, amikor is a szervezők feltigyeittek rá. Megjelentek az asztalunknál nyolcan-lizen és követelőzni kezdtek. Kijelentették, hogy vagy odaadjuk nekik az összes alkoholt, vagy kirak-ják a szűrűnket. Megjegyezném, hogy még a

Környékünkön sem voltak ittas egyének. A szervezők nem nyújtottak újabb alternatívákat és a rendőrséggel lemegeztették. Próbálkoztunk mindenféle igérettel, hogy kivesszük a kocsiba, hogy leadjuk nekik, de visszakapjuk, de egyik sem volt jó nekik. Végül is kilógatták az összes láskánkat, pedig Ervin barátunk igen kultúrálisan próbálta meggyőzni őket. Az eseménynek húsz üveg sör és négy üveg ajándék vodka esett áldozatul. Természetesen az összes üveget az elkobzás előtt kinyitottuk és behamuztunk, nehogy valaki megtudja inni (ha mi nem, akkor ok se...). Lay úr még az üres üvegeket is visszakérte.

A szervezők a party invitációs demójában leírtakra hivatkoztak, mi meg az emberi jogokra. Ők voltak többen, ők nyertek.

Később mi is az invitációra hivatkozva a tankarítást követeltük, amit persze megtagadtak. Voltak még egyéb apró incidensek is, melyek arra késztettek minket, hogy bosszút álljunk.

Lay úr és jómagam nekiláttunk Intró (mi) Az Intróban egyetlenegy effekt volt, ami a gépen lévő HardDisk-et leoléri, pontosabban elüteti róla a partíciós adatokat és a HardDisk típusa mezőbe beírja, hogy "F...Organisers". Ezt az intrót be is adtuk. A röhögőgörcsöt akkor kaptuk, amikor a nagy képernyőre kilírták, hogy az Amiga Intro Competition hat órát késik.

Valószínűleg az összes Intrót felmásolták egy HardDisk-re majd elkezdtek elindítani. A mi intrót az egészet feloléri, ők meg másolhatják fel újra az összes anyagot. Így kezdjenek ki máshol az életmes Magyarokkal!

A Commodore England előadása

Az első jelentősebb esemény a partyn ez a konferencia volt. Itt a volt CBM angliai részlegének képviselője beszélt arról, hogy milyen formában vették meg a csodabementi Commodore egy részét. Az új irányvonalokról csak annyit tudott mondani, hogy a gyártások Angliában már csak környéken indulnak, addig pedig kitaranak a rakitárkészletek (ezt mi Magyarországon nem igen vettük észre). Csak az Amiga 1200, Amiga 4000 és a CD32 gyártása folytatódik és megkezdik az új gépek fejlesztését. Az új gépekkel kapcsolatban igen bizonytalanok voltak. Egy biztos az AAA Chipset az év vége előtt nem kerül forgalomba. A jövő az Amiga-knál a RISC alapú 64 bites gépek, 16 bites hang, 24 bites grafika és mindez viszonylag olcsó áron. A szóvivő biztosította a hallgatóságot, hogy nem tervezik a megfizethetetlen kategóriájú gépek gyártását. Szó volt még arról, hogy nagy problémát jelent az Amiga klónok elterjedése az amerikai piacon (ezt is megértük, már az Amiga is hamisítják).

LizardKing CD

Aki hallgat amigás zenét az biztos találkozott már LizardKing névvel. Ő a svéd Razor 1911 csapat tagja és ott van a világ első 61 amigás zónája között. A The Party 1994 rendezvényre jelent meg első CD lemeze, mely nem okozott csalódást. A lemez címe Physiology. Tizenkét számot tartalmaz, amik között van acid, techno, szintipop és a hamisíthatatlan amigás, lizardkinges stílusú zene. A CD ára a partyn 100 Dán Korona volt (1800 Ft).

Aki meg akarja rendelni, az írjon angolul a következő címre:

Gustav Grefberg (LizardKing)
Duvhöksv. 25
856 51 Sundsvall
Sweden

Assembly '94 CD ROM

Az asztalsorok között barangozva találtam meg a nyáron Finnországban megtartott Assembly '94 party szervezőit, akik itt kezdték el árusítani az Assembly '94 CD-t. A CD tartalmazza a partyn kiadott összes amigás, PC-s, C64-es anyagot és rögtөгег meglepetést. Nagyon jó ötletnek tartom, mert 640 Mb stuffot kap a vásárló egy csekély összegért.

A party CD megrendelhető:

Assembly Organizing
PL 27
04261 Kerava
Finland

Realtime Laser Game

Az egyik teremben egy több száz négyzetméteres elkorított részre lettünk figyelemesek. Ez egy labirintus volt, melyben két csapat lézerfényverekkel egymás ellen küzdhet. Sajnos a technikai részleteket nem volt módunk megvizsgálni, mert a belépő borsos ára a labirintuson kívül tartott minket.

A Music Competition

27-én délután eljött az első Compo, a négy csatornás zenei verseny ideje. A beadott kb. 150 zenéből 22-t játszottak le, a többi áldozatul esett az előválogatásnak. A bemutatott zenék egytől-egyig nevenincs zenészek gyenge techno zenéi voltak. Nem tudom kik választották ki ezt a huszonkettőt, de nem sok közül lehetett a számítógépes zenéhez. A hangosításról ne is beszéljünk, mert csak a basszus hallatszott, de az nagyon. Elég botrányos volt. Mi többet vártunk egy ilyen méretű rendezvényen.

A Graphic Competition

Az előválogatás itt is a hozzá nem értésről tett tanúbizonyságot. Kimaradt egy-két nagyon igényes munka. Ezt már néhány francia illető Clawz vezetésével nem hagyták annyiban, addig következtek a szervezőkkel amíg a versenyt újra megtartották.

Az Amiga Demo és Intro Competition

Az Amiga 40K Intro verseny elég eseménytelenül zajlott le, a tent emlelt kését leszámítva. Itt talán a Stellar és a Pokia Brothers csapatok produkciót emelném ki, melyek igen szép fractal landscape-eket tartalmaztak.

Az Amiga Demo verseny volt a party egyik fénypontja. A kivétlő előtt körülbelül 1000 ember várta a csodát. A csoda pedig jött. Rég nem látott minőségű demók születtek erre a partyra. A DreamDealers kétfélezes Tooth Wash című animációs demója, a lengyel Union csapat Boyand the Future című produkciója realtime rendering és Gouraud Shading rutinokkal, a dán Impact csapat ASCII demója (fractal, dottunet... egy rendszerablakban ASCII karakterekből), a Complex tagokból formázott Bomb! Motion című demója (a készítő a tavali győztesek: Gengls, Clawz... ez magáért beszél), a Sanity Roots című demója, a Virtual Dreams Psychadelic című fantasztikus búcsúdemója (sajnos a csapat ezzel a demóval fel is oszlott), a Melon Ninja című igen farszító 1 perces és az Andromeda csapat nagy visszatérése a Nexus 7 című demóval ami a minden idők legjobb demói közé is felkorúlhét. Egyszóval dömpling volt.

A PC Demo és Intro Competition

A PC Intro versenyből csak a Complex intróját emelem ki mert ez egyszerűen fantasztikus volt. A többi sajnos nem láttam. Ugyanez vonatkozik a demóra is, mert hajnali hatkor rendezték a versenyt, ez pedig nem emberi időpont.

A Wild Competition

A Wild Competition (vad verseny) egy teljesen új találmány. Bárki bármivel indulhatott, csak a hardware-t kellett hozzá biztosítani.

A Compo elején néhány remekbe szabott Ray Traced animációt láthattunk, majd jött a csoda, egy Commodore Vic-20 domo. Fenomenális volt. Láttunk még több Super Nintendo és C64 demót és itt mutatja be a dán Pokia Brothers a négy lemezes demóját is ami csak Fast RAM-os Amiga-n működik.

A produkciók remekbe szabottak voltak, a verseny jó volt, pedig Siliconok mérkőztek Commodore Vic-20-szal.

Az eredmények

Amiga Intro:

Név	készítő	pont
1. 4k0	Polka Brothers	563
2. McIntro	Fresh Prince	535
3. Nittel	Passion	301
4. Doodle-Doo	Virtual Dreams	298
5. The Killing Of An Egg	Silm Productions	270
6. Hollywood Mood	TPDL	215
7. Peverly Hills	Stellar	186

8. Unsatisfied	US	169
9. Pyrox	Bizarre Arts	160
10. Anni Mator	Dragnet	144

Szép intrók voltak még: a Quartex, a Facet's Pussly, a Razor 1911 és a Complex csapatok munkái.

Graphics:

Név	készítő	pont
1. Helge Scheidner	Peachy/TRSI	239
2. AH.Self D.	RA/Sanily	202
3. Vampire	Mirage/Bonzai	187
4. Selfportrait	Dize/Silents	161
5. Digital Modellin	Luma/IPS Crew	144
6. Daddy Dearest	Devilstar/VD	139
7. Fire Emblem	Pris/Edge	133
8. Divers Dream	Merlin/IPS Crew	122
9. Fishfood	Fiver/TRSI	112
10. Undergroove	Zoon/Silicon	111

Néhány helyezést el nem ért, de igen jó grafikát adott be: Destop, Facet, Cougar, Suny, Titan, Reward, RWO, Ninja, TeeVaun, Mount, Jugl és Joe.

Amiga Demo:

Név	készítő	pont
1. Nexus 7	Andromeda	1443
2. Psychadelic	Virtual Dreams	710
3. Motion - Origin 2	Bomb	701
4. Soulkitchen	Silents DK	236
5. Whammor Slammer	Rebels	231
6. The Prey	Polka Brothers	207
7. Ninja	Molon Design	193
8. Roots	Sanity	191
9. Beyond The Future	Union	162
10. Killing Time	?	129

Four Channel Music:

Név	készítő	pont
1. Electric Church / Hithansen/Rodno		323
2. Folk-Vagen	?	297
3. A Kind of Love	Zulu & Grey/Rebels	264
4. Cyberfuck	?	260
5. Outer Funk	?	238

PC Intro:

Név	készítő	pont
1. Cyboman 2	Complex	777

PC Demo:

Név	készítő	pont
1. No	Nooon	777
2. Project Angel	Impact Studios	777

Az eredmények néhol hiányosak, de a szervezők csak pénzért adták őket, így az adatokat magunknak kellett összevadászni.

Az Acid Party

28-án este furcsa, alufólia ruhás lányok léptek el a partyt. Mint kiderült Acid buli van az egyik még eddig ki nem nyitott csarnokban. En nem nagyon szeretem ezt a stílust, de itt olyan hang és fény orgia volt, hogy leestem az állunk.

A visszaút

Miután három napig tomboltunk eljött a hazautazás pillanata. Az élményesebbek gyűjtöttek még néhány üres üveget ami hazafele visszaváltottunk (Kb. 15000 Ft értékben). Majd reggel 10-kor elindultunk haza, mert a szervezők okosan minden ajtót, kaput... kinyitottak, így pillanatok alatt nagyon hideg lett. Hazafele sommi említésre méltó nem történt, kivéve azt, hogy Prunoki barátunk egy hálósákkal letakarva kelt át három határon. Ugy nézett ki, mint egy a borlini állatkertből jogtalanul elutalajdonított medve (persze hálósákkal letakarva). A határőrök befelé könnyebben beengedtek minket, mint ki-lele.

Epilógus

Tanulságként talán azt vonhatnánk le, hogy egy ilyen nagy party-t is lehet rosszul szervezni. Az hogy nekünk és az ottlévőknek ez a party mégis egy életre szóló élmény maradt, az a rendezvény szellemének köszönhető. Ezt igazán csak az értheti meg, aki legalább egyszer már ott volt.

Leroy Gamez

PC NEWS

Üdvözlök mindenkit az e havl régészeti rovatban! Alant található egy szép kis táblázat egy-két várható játékról. E táblázat mellett már csak "néhány" játéknak juthatott hely.

Új alrovatot is nyitottam: Mégse... Ide az kerül ami mégse jelenik meg, vagy csak sokkal később (min. fél év csúszás). Viszonyításképpen: az 1-2-3 for Windows valami négy évet csúszott, ha jól emlékszem. Ide kerülnek az általam elkövetett hibák is - ezekért egy afornyt kismodvél

Adventure, RPG

Knighta of Xentar NR 13

Démonok és a tündérek századokon át tartó csatája letarolta ezt a mágikus vidéket. És most jó egy lkerpár, akiket szétválasztottak már születésükkor. Csata vár rájuk ami eldönti a föld és a mennyország sorsát... Találkoznak, de nem ludnak arról, hogy testvérek s a saját sötét végzetükről sem...

Dragon Lore Chapter 1

Werner Von Wallenrod egy különös, pezsgő birodalomban él, ami számunkra régen elveszett az időben. Az apját a birodalom leggonoszabb lovagja, Haagen Von Diakonov orvul meggyilkolta - és most ellenünk tör. Vajon meg tudjuk-e védeni az otthonunkat? Elérjük-e a Sárkánylovag megilsztelő címet?

Fantasy Fest CD

Újabb gyűjteményes CD, ezúttal a Mindscape/SSI-től: Dungeon Hack, Unlimited Adventures, Fantasy Empires, Stronghold. Ha valakinek még nincsenek meg, itt a kitűnő alkalom, hogy megvegye őket! (Jan 15)

Universe

Ez egy Microprose program, de csak sima Lucas stílusú kalandjáték-nak tűnik a szokásokon kívül néhány érdekes ikonnal dúsítva...



Mission Critical

Universe



Full Throttle

A grafikai előzetesekből ítélve igen kellemes kis kalandjátéknak ígérkezik, de ezen kívül igen köveset tudunk még róla...

Mission Critical

A Mission Critical-t a Legend egyszerre mondja adventure-nek, szimulációnak, és interaktív mozinak. Hát ezek után ide soroltam be, A játék képeit elnézve az tűnt fel - hogy nem tűnt fel semmi. Ugyanis teljesen lorealisztikusnak éreztem a 640x480x256 képeit.



Hodj'n'Podj

Full Throttle



Return To Planetfall

Néhány éve még nem az uralla a kalandjáték piacot, aki a legjobb grafikát díjazta a CD-ről és a legdrágább bandával nyomatta le a zenét — hanem az, aki a legjobb SZTORI-t találta ki. Ekkor még a szöveges adventúrák voltak a nyerők, és ezekből Steve Meretzky az Inlocornál alkotja a legjobbakat: Zork, Planetfall, Statontall. A jogok (és Meretzky maga) mára az Activisionnál vannak. A Return To Zork sikere után lme az újabb második rész! A sztorira nemcsak Steve barátunk a garancia, hanem a lársszerzők is: Hans Beimler és Richard Manning, a legújabb Star Trek lorgatókönyvírói.

Hodj'n'Podj

Oka van annak, hogy nem Meretzky írta a Return To Planetfall-t ugyan is más programok írása foglalta el az idejét. Például ez is... Po-Poporee világában két tők egy logmára herceg Hodj és Podj két hercegnő, Mish és Mosh keresésére indul...

Discworld

A Psynosis is beszáll az ökrördök birodalmába (Hála a Jóisten-nek) - CoVboy) és ehhez Terry Pratchett Korongvilágát vászstották, amelyben Rincewind-et, a dilis varázslót Irányítjuk egy szokásos LucasArts stílusú kalandjátékban. Nagyon várjuk már, hogy megjöjjön: a játék annyira dilis, hogy mindenképpen CoV-leírás lesz belőle.

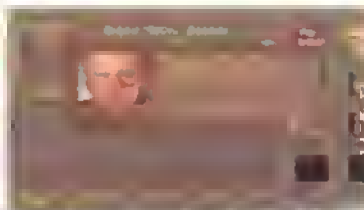
Gim	Forgalmazó	Adathord.	Dátum
101 Dalmattons Activity	Disney	CD	Mar 1
1830 Railroads & Robber Barons	Avalon Hill	CD/3.5	Feb 28
A Nation Divided	Alliance (Arsenal)	WIN	Mar 30
Absolute Zero	Domark	CD	Maj 30
ADD Mission Disk	Sierra On-line	CD/3.5	Mar 1
Adl's English 2&3	Sierra On-line	CD	Mar 1
Adl's English 4&5	Sierra On-line	CD	Mar 1
Adl's Math 2&3	Sierra On-line	CD	Mar 1
Adl's Math 4&5	Sierra On-line	CD	Mar 1
ADIS Cosmic Studio	Sierra On-Line	WINCD/3.5	Feb 1
Advanced Civilization	Avalon Hill	CD/3.5	Mar 15
Air Force	Flight Logic	3.5	Feb 15
Air Warrior II	Alliance	CD/3.5	Mar 30
Alaxi's Knight Moves	SpectroByte	WINCD/3.5	Maj 15
Alien Legacy CD	Sierra On-Line	CD	Mar 1
Amer. Musical Theatre	Compton's NM	CD	Jun 28
Atari 2600 Action Pack	Activision	CD/3.5	Feb 1
Beyond Squad Leader	Avalon Hill	3.5	Jun 15
Blackbeard	Avalon Hill	CD/3.5	Mar 1
Blood Bowl	Microleague	CD/3.5	Feb 14
Blue Max	GameTek	3.5	Feb 1
Braindead 13	ReadySoft	CD	Apr 1
Breach 3	Impressions	3.5	Feb 28
Bridge Deluxe II w/Dmar	Interplay	3.5	Dec 31
Bukbik's Creative Dames	Smartworks	CD	Dec 23
Cadillacs & Dinosaurs	Rocket Sc.Game	CD	Feb 15
Campaigns, Candidates & Presidency	Compton's NM	CD	Mar 15
Cannon Fodder	Virgin	CD	Jun 30
Capitol Punishment	Sierra On-line	CD	Mar 3
Caribbean Stud Pro	Masque	CD	Feb 1
Civilization Network	Microprose	WIN	Jun 1
Classic Collection CD	Interplay	DDS/WIN	Feb 28
Colonization	Microprose	CD	Mar 15
Colonization	Microprose	WIN	Jun 1
Colonization Gold	Microprose	CD	Feb 15
Command & Conquer	Virgin	CD	Feb 14
Complete Reference Lib	Mindscape	CD	Feb 17
Compton's MM America	Compton's NM	WIN CD	Mar 15
CyberJudas	Merit Software	CD	Feb 20
Dark Forces	Lucas Arts	CD	Feb 1
Dark Ride	Rocket Sc.Game	CD	Jun 15
Devil's Gate	Domark	CD	Apr 1
Dinosaurs	Virgin	3.5	Feb 1
Disney's Family Album	Disney	WIN CD	Jun 17
Doonesbury	Mindscape	3.5	Mar 15
Dr. Brain III	Sierra On-line	WIN CD	Mar 1
Dragons Lair II	ReadySoft	CD	Sep 1
Dungeon Master 2	Interplay	3.5	Feb 28
EA 3D Atlas for Windows	EA World	CD	Feb 28
EA 3D Atlas Lab Pack	EA World	CD	Mar 1
EA 3D Atlas Teacher's	EA World	CD	Mar 1
Eleventh Hour	Virgin	CD	Mar 30
Eleventh Hour: Demo Disk	Virgin	CD	Mar 30
ESiege Mission Disk	Sierra On-line	3.5	Mar 1
ESiege Mission Disk	Sierra On-line	CD	Mar 1
ETD: D-Day	Alliance (Arsenal)	WIN	Mar 30
Fairways to Heaven	GameTek	CD/3.5	Apr 1
Fantasy Fietdom	Software Sorcery	CD	Maj 1
Fatty Bear's Birth Surprise	EA (Humongous)	CD	Mar 1
Flight Commander 2.0	Alliance (Arsenal)	WIN	Feb 15
Flight Unlimited	Virgin	CD/3.5	Feb 15
Frankenstein	Merit Software	CD	Mar 30
G-Home	Merit Software	CD/3.5	Apr 30
Grandmaster Chess	Capstone	CD	Mar 31
Greatest Sports Legends	Compton's NM	CD	Jun 28
H.A.W.C.	Virgin	CD	Feb 14
Harvester	Merit Software	CD	Maj 31
Jaca 3	Sierra On-line	CD/3.5	Maj 1

Stratégia

Dune 3: Command and Conquer

Hát ez is megjelenik végül Igen kíváncsian várjuk, hogy a Reunion után még mit lehet ráépíteni a Dünékre. Ha rájövünk, rögtön nyomatjuk róla a leírást is.

Discworld



Jagged Alliance

Azt esclerosis a madarak, hogy a Civilization II meg fog jelenni! (Bár egy lapársunk hirdetésében az szerepel, hogy a Civilization az a Civilization II, lyel a Microprose nem mondott soha.) Ha lesz, akkor majd CoVboy nyomat róla leírást - ezt majd 5 pontos betűkkel közöljük, mert a Civilization túl nagy betűkkel sikeredett! (Ne kösölgesen, tiám, ne kösölgesen, mert a következő számban fel oldals nyomom dekre a PC News-4 - CoVboy)

Battles In Time

Úgy látszik normális stratégiát nem lehet normális cégnévvel csinálni. Már Spectrumon is a három betűs érielmellen rövidítések voltak divatban, a PC-n meg a OOP cég stratégiái a legjobbak. Ez is egy ezekből. Szokásos tíl-lóli stratégia.

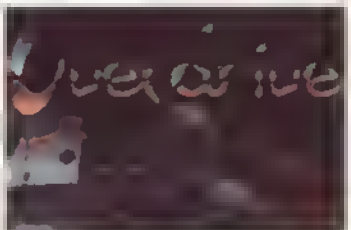
Jagged Alliance

Egy kis szigeten a nukleáns kísérletekből visszamaradt sugárzás különös mutáns fát teremtett. Ez a fa egy súlyos gyermekbetegséget gyógyít. Sajnos több ilyen fa már nem nő, hiszen a kísérletek abbamaradtak. A gyönyörű Brenda Richards és Jack, az apja vezetik a kutatást a Világ Jobbá Tételéért. Lucas Santino, egy másik kutató azonban inkább hatalmat szeretne, fel is bérel egy rakat zsoldost hogy elgigallja a szigetet. Erre Richards is bepörög és ő is lebbérel egy párat az AIM-től (Zsoldosok Nemzetközi Szervezete), pontosan 8-at, amit 60-ból választhat ki. Minden zsoldosnak egyedi képességek vannak, és egyedi dígi beszéde is. Elsősorban stratégia érzékünket kell csillogtatnunk, de egy kis RPG is belölér.

Front Lines

Ez egy Dune-klónnak tűnik, bár a Simcity-re is nagyon hasonlít. (Ez? Te melyik műsört nézed? - CoVboy) Szóval építkezés, harc, van itt minden!

Overdrive



Battles In Time

Akcio / Arcade

Allen Breed

Az Amigások kedvenc szilte az Alien Breed jón PC-re. Húáát.. Amikor más Descend-tel is játszhat, aki bírja (aki meg nem annak ott a DOOM) akkor az ilyen 2D-s dolgok tényleg laposnak tünnek...

Creature Shock

Minden lók legsikeresebb játéknak szinte számtalan már klónja. Mindegyik megkísérli felülmúlni valamiben a nagy őst. A Creature Shock az okozott vizuális sokkal kíséri meg. Azért thrillert csinálni egy játékból kicsit túlzás volt! Meglehetősen gyors animáció jellemzi, de az animációk témája néha minden mértéken túl megy.

Overdrive

E havi citromdíjunk győztese. Egy felülnézeti autóverseny, elég szil amúgy is, de még irányíthatatlan is. Az egyetlen szép benne a startkép, de az meg itt is van...

Mégse

Windows '95

Ez nem jelenik meg, csak augusztus tájékán. Erről csak annyit, hogy eredetileg '94-re ígérték... (És közben az IBM kijött a Warp-pal)

Quake

Ez LESZ majd a nagy DOOM folytatás. Ahogy már írtuk a DOOM II ismeretető végén, "A Quake akkor fejlődés lesz a DOOM-hoz képest, mint a DOOM volt a Wollenstein-hez képest" Csak valamikor a télen várható - tehát az is lehet, hogy '96-ra csúszik át

CHX

Cím	Gyártó	Adathord.	Dátum
Iron Assault (Mech Com.)	Virgin	CD	Mar 1
Jack Nicklaus Golf:			
Signature Series	Accolade	CD	Feb 3
Golden Bear Edition	Accolade	CD/3.5	Mar 31
Design Add-On	Accolade	3.5	Mar 31
The Course Designer	Accolade	3.5	Feb 7
Jet Fighter III	Interplay	CD	Feb 15
Junior Encyclopedia:			
The Airport	EA (Humongous)	CD	Feb 1
Kid Pix Studio	Broderbund	WIN CD	Feb 2
Kingdom The Far Reaches	Interplay	CD	Feb 1
Kings Ransom	ReadySoft	CD	Maj 1
Kings Ransom	ReadySoft	3.5	Maj 1
Last Blitzkrieg	SSG	3.5	Mar 17
Last Dynasty	Sierra On-line	CD	Mar 1
Links 386	Access	CD	
Little Mermaid Activity	Disney	WIN CD	Jun 17
Loadstar	Rocket Sc.Game	CD	Feb 15
Lost In Town	Sierra On-line	WIN CD	Mar 1
Machlaveli The Prince	Microprose	3.5	Mar 1
Magic The Gathering	Microprose	CD	Maj 1
Mechwarrior II	Activision	CD/3.5	Maj 1
Mechwarrior II 12PC Disp.	Activision	3.5	Apr 1
Mega Man X	HITECH	3.5	Feb 15
Metaltech: Earth Selge			
Speech Pack	Sierra On-line	CD	Feb 28
MPEG Braindead 13	ReadySoft	CD	Apr 1
MPEG Dragons Leir II	ReadySoft	CD	Feb 1
My Favorite Monster	Simon & Schuster	CD	Mar 3
Navy Strike	Microprose	3.5	Feb 15
Navy Strike	Spectrum HoloByte	3.5	Feb 1
NBA Jam	HITECH	3.5	Feb 1
NovaStorm (Scavenger 4)	Psygnosis	CD	Mar 3
Outpost Planet Pack	Sierra On-line	CD	Feb 1
Phantasmagoria	Sierra On-line	CD/3.5	Apr 1
Phoenix Fighter	Software Sorcery	CD	Feb 1
Power Games III	Activision	CD	Feb 1
Putt-Putt Goes to Moon	EA (Humongous)	WIN CD	Mar 1
Putt-Putt Joins the Parade	EA (Humongous.)	WIN CD	Mar 1
Rand McNally Wildlife	GameTek	CD	Mar 1
Rand McNally World Atlas	GameTek	CD	Feb 1
Rocket Boy	Rocket Science	CD	Jun 15
Rogarian Agenda	Merit Software	CD	Jun 15
Sesame Street: Let's			
Make a Word	EA (EA Klds)	CD	Mar 1
Sesame Street: Lotters	EA (EA Klds)	CD	Mar 1
Shanghai Great Moments	Activision	CD	Feb 1
Sim Ant CD	Interplay	CD	Mar 5
Simon the Sorcerer	Activision	CD	Feb 1
Space Quest 5	Sierra On-line	CD	Apr 1
Star Control Collection	Accolade	CD	Feb 10
Star Trek Collectors Edition	Spectrum HoloByte	CD	Feb 28
Star Trek: A Final Unity	Spectrum HoloByte	CD	Feb 28
Sub Battle Simulator II	Alliance (Arsenal)	WIN CD	Feb 3
Subwar 2050 Scenario Disk	Microprose	3.5	Mar 30
Super Street Fighter II	HITECH	3.5	Feb 15
TacOps	Alliance (Arsenal)	WIN CD	Maj 30
Tank Commander Network	Domark	CD	Feb 25
Terror of the Deep	ReadySoft	CD/3.5	Oct 1
The American Civil War	Empire Interactive	CD/3.5	Feb 28
Third Reich	Avalon Hill	3.5	Mar 31
Top Gun	Microprose	CD	Maj 30
Top Gun	Spectrum HoloByte	CD	Mar 1
Total Distortion	EA Pop Rocket	CD	Mar 1
True Lies	HITECH	3.5	Feb 1
Ultimate Bridge Master	Intracorp	CD	Feb 1
USA Scenery MS B East	Flight Logic	CD/3.5	Feb 7
USA Scenery MS B West	Flight Logic	CD/3.5	Feb 7
USA Scenery SL B East	Flight Logic	CD/3.5	Feb 7
USA Scenery SL B West	Flight Logic	CD/3.5	Feb 7
USA Today I	Compton's NM	WIN CD	Feb 22
Victory at Sea	Capstone	3.5	Feb 28
Weapons Free	Alliance (Arsenal)	WIN	Jun 30
Wheel of Fortune	Sony Imagesoft	CD	Maj 30
Winnie the Pooh Activity	Disney	CD	Feb 1
Winnie the Pooh			
Animated Storybook	Disney	WIN CD	Feb 1
Woodruff & Scribble	Sierra On-line	CD	Mar 1
X-COM: Terror From Deep	Microprose	CD/3.5	Maj 1
Zeppelin	Microprose	3.5	Mar 15
Zombie Dino	Interplay	CD	Feb 3
Zonked	Psygnosis	3.5	Feb 27
Zorro	Capstone	CD/3.5	Feb 28

Táblázatok miatt eszes elemzések szoktak lenni. Hát tessék: '95 első felében mindentéle játék fog megjelenni! Végül egy jótanács a táblázat alapján: Akinek még nincs CD-je, az vegyen egyet! Különösen most, hogy a négyszeres CD-k ekkora áruzanást mutattak be... (Az egyik nagy CD drive gyártó tájékoztatása szerint a 4x CD-k ára kb.20-30%-al múlja felül a 2x CD-jét.)

Sötét borult a házra... (Sötét zenék házal) Itt jön megint az

Ultima®

CoV Megaleírás, amely terjedelmében lessan már a Dallas-szal vetélkedik, és csakis a Xlnó halála vagy e világ vége (már amelyik előbb bekövetkezik) vethet neki véget...

Most, hogy lassan megdöntjük az ELITE rekordját, ideje, hogy összehajlíjuk az eddigieket, hiszen idestova már vagy egy éve hőmpölyög ide-oda. A CoV 41-ben van a szörnyek és a lények listája ('Mega Bestiárium', a király kártyáihoz is kell); a CoV 42-ben találod az alapvető és nélkülözhetetlen információkat (a játékkal kapcsolatban (kezelés, tegyverek és tárgyak jellemzése, rengeteg fontos info, az alsó négy kör/szint varázslatai, kódok, stb.), a CoV 43-ban végre elkezdődik a játék végjátéka; a CoV 44-nél megtörik a lendület, mert ott a további varázslatok jönnek (utolsó négy kör/szint); kb. egy hónapos szünet után a CoV 46/47-ben röpké infocskák találhatók; a CoV 48-ban kerülnek elő a régen megígért térképek; és legvégül a CoV 49-50-ben van a folytatása a CoV 43-ban elkezdett megoldásnak.

Mindenekelőtt egy újabb cheat: "ALT 214" + ezzel tetszőlegesen teleportálunk bárhová. Az első kettő a két koordináta (X, Y) a harmadik a szint. Most már csak a helyszínek koordinátáit kell (kéne) tudnotok... **FONTOS FIGYELMEZTETÉS:** ugrálgatás előtt nem árt az "ALT 213"-mal megadott eredeti helyszín koordinátáit felírni! Ha mondjuk hajónk van a kikötőben és azt a helyszínt, ahová teleportálunk, nem ismerjük (leszem az azt, nincsen kikötője és nem tudunk elhajózni), akkor "clik", he nem tudunk más, teleportálás előtti koordinátákat! A megadott kódoknál - ha egy személyről van szó - általában a lakhelyét adom meg. Itt főleg este fog tartózkodni.

Az említett cheat segítségével könnyedén tudunk fejleszteni. Plusz információ, hogy a pár fejlesztésre igazán alkalmas szentély más-más tulajdonságot fejleszt:

Compassion: ügyesség (DEXTERITY). Britain keleti részén. Kód: 1F7, 166, 0. Mantra: MU.

Honesty: intelligencia (INTELLIGENCE). Daggar Isle, északra Lycaeumtól. Kódja: 3A7, 109, 0. Mantra: AHM.

Valor: Erő (STRENGTH). A Jelomtól délre levő szigeten. Kódja: 9F, 3B1, 0. Mantra: RA. Hát akkor jöhet is a harmadik felvonás második része. Ott tartottunk, hogy megvan a ballon. Aki tudja, az használja a Holdkövet: egyet le, egyet balra és lépünk a kapuba. (Azért írtam, hogy 'aki tudja', mert nekem Amigán összejött a do-log, de PC-n nem!) A helyszín, Hythloth bejárata (Britannia Entrance), a mi szigetünkön (Isle of Avatar) van. Szépen indulunk beelő. Nem árt időnként egy MASS PROTECT a csapatod, mert elég ioró a talaj a lábunk alatt... A negyedik szinten beszélünk Captain Johnnal (akinek problémái lennének a megtalálásával, a háza bejárati ajtajának koordinátái: EA, EF, 4). Beszélünk vele a gargoyle nyelvről (GARGOYLE,

LANGUAGE, Y), mira a kazánkba nyom egy tekercset. Ez csak használnunk (USE) kell, és attól kezdve szót érthetünk a gargoyle-okkal. Innét nyugatra, majd északra léphetünk ki a dungeonből (kódja: DC, DB, 5). Aki esetleg eltelejtette volna, a LOCATE varázslatot (harmadik kör) kell használni, mint megikus szakszót.

Elénk tárul a gargoyle világ (Gargoyle Land). Itt, a 65S, 71E koordinátáknál, rögtön a dungeon kijárata mellett találhatunk egy kisermatű gargoyle-t. Nem árt vele elbeszélgetni (PROPHET, NAME). Ő Beh Lem (bár nem ez az igazi neve), már hallottunk róla. Érdemes bevenni a csapataba (JOIN), mert ügyes emberke (ill. gargoyle-ka) + ha másképp nem, akkor ki kell rugdalni valakit a csapatból. Ezután látogassuk meg az apját, Valkadesht. Az útirányban különben segít ő is (VALKADESH, Y, FATHER, DIRECTION): menjünk nyugatra, követve a hegyek vonulatát, utána északra, egy piramis-azertű épületig (minden gargoyle épület piramis-alakú, talán azért, mert az is). Ez lesz a Tudás Csarnoka (Hall of Knowledge). Ennek a keleti oldalától kell egyenesen továbbmennünk keletre, majd délre. A lényeg az, hogy a 40S, 65E koordinátákon (ill. a CF, AC, 5 kódon) van Valkadesh háza. (Ha beszélünk vele, akkor elmondja, hogy egy csöppet meghülyítettük a gargoyle-okat, amikor az ULTIMA IV-ből "kölcsönöztük" a kódexet.) Menjünk északra, utána pedig nyugatra, a gargoyle-ok fő utcájára,

Keressük meg Lord Draxinusomat, aki ennek a világnak és gargoyle-oknak a királya. (Neki köszönhető a piramisokban lévő forgó lényfórrás, amivel kivézeltó népét a sötétségből.) Mondjuk neki: I SURRENDER. Elégé furcsán néz ránk... Főleg akkor, mikor arra a kérdésére, hogy készek lennének-e meghalni a népéért, igennel (Y) válaszolunk. Miután nem hisz nekünk, mondjuk: SACRIFICE, és az amulett viselésével kapcsolatosban: Y(ES), habár Dupre szerint élverés az egész, csak egy mágikus csapda. Egy csöppet igazsá is van, mert nem tudjuk levenni, de csak ezután tudunk beszélni a gargoyle-okkal, nem loznak tőlünk félni. (Eddig ugyanis mindig frászt kaptak tőlünk, ha csevegni akartunk velük: 'AVATAR kérdez, gargoyle-ok félnék'.)

Manjünk az Egyedülállóság Szentélyéhez (Shrine of Singularity). Az oltárt arrafelé találjuk, ahol beléptünk Gargoyle Landre. Innét indul egy észak-keleti ösvény, ami hegylábhoz torkollik. Ha déli szél van (egyszer már biztosan írtam, de a 'cselekvés-képernyő' alatt ill. az utolsó ikonok felett van a szélirány jelezve), akkor használjuk a ballont: repüljünk át a hegyek felett. A szentély a másik oldalon található (koordinátája 18N-25E, kódja 7F, 38, 5). Mielőtt belépünk, és 'beszélünk vele', nem ártana a sleep-, a protection-, és a fire fieldeket semlegesíteni... Mikor az oltár megkérdezi, hogy kin akarunk segíteni, válaszoljuk neki azt, hogy mindenkinek (EVERYONE). Manjünk a katakombákba (Catacombs), ahol is három szentély lesz. Az útirányt a beszédre kedvű oltár elmondja + tényleg könnyű odajutni, csak a tengerpart mellett kell maradnunk.

A Szorgalom Szentélye (Shrine of Diligence), kódja 6C, D6, 5, koordinátája 64S-16E. Miután beléptünk, két ajtón át menjünk délre (kicsit nehezen nyílnak, szóval szépen robbantsuk ki őket a sarokvasukból). Utána menjünk be a nyugati ajtón. Az ULTIMA VI-hoz szokottak rögtön észrevehetik a titkos ajtót (73S-13E a koordinátája), ami rögtön belépés után délre van. Lépünk be rajta, menjünk le, majd nyugatra. Itt is van a... hat démon! (Átvertél Ez Itt a Démon Hillt - CoVboy) Nem árt egy kis láthatatlanság, legálább az Avatarnak, mert szépeket tudnak produkálni, pl. átállítják magukhoz az allentelet (CHARM varázslat). Ha ezt tették, mi is csináljuk ugyanezt azzal, akire rávarázsoltak. Esetleg velük is elfajszhatjuk, mert olyan szép nézni, ahogy csapkodják egymást. Amelyik láthatatlanná teszi magát, annak menjen egy kis REVEAL, így előbukkan újra és nem lesz ne-

Az alábbi képen a tipikus semmit számítható a szegény olvasó

7-04-0161 Wind: N

	P1	82
	Dupre	89
	Shamino	84
	Iolo	90

wounded.

P1:
Attack with sword-what?
Gargoyle heavily wounded.

P1:
4



kellőkori sörösvégek és származás zsemle lárságában előkerült az egyik legnagyobb ULTIMA-tárazó és kártyagép ('The Ultimate Ultimate') bárdjának színtén korabeli története. A lebecsülhetetlen értékű dokumentumot a Hősök terén helyeztem el + ott megtekinthető. Persze lehet, hogy elfújta a Scarlett O'Hara (vagy a szál). Iahát ide is transzponálom:

'Blablabla. (Ez az előzmények összefoglalása volt.) ... oszt egy napon Sir Beer, alias Avatar és szedett-vedett csapata megérkezte magát vala az Szigetére Avatarnak (Isle of Avatar). Utjuk'kényelmes vala az Moonglownak nevezett helytől, csak néhány sea serpent személyteget költött gátyóba rázniok. Midőn nagy vídamságban itántorogtának az vízi alkalmaosságukból, megtekinték ez helyi érdekességöt, az Kódekt, amli CODEX-nek írtak volna az helybéli népok, ha tudtak vőne betűt vőtni. Szír Bőr tela vala mindöntéle stulval, őzért szőlítá szolgálát köszedőgetni az pakolmányokat, mik nyomták az lökét és az löstét. Oszt szolgálja lök nem lévén, kőntőlön volt maga állni neki magának, vagy mi. Az szépséges Bril Lencsét helyőzte vala az kódexből balra, az Gargój Lencsét helyőzte vala az kódexből jobbra (hogy szimmetrikus legyen az dolog, az két 'lúzes bödön' és a kódex közötti távolság középpontjába rakta vala őket). Szór szemét rájavetá eddig elvégzett művinek: 'Még nem elég avantgardel' + eképp kiálta fel, majd az nagy sokaság csodálkozására aképp folytatá mivét, hogy az Örvénylésnek Kockáját pakolá le az Kódeksz elé vala. Míves kardja helyett szemét forgetá, majd az Kockába hinté az nyolc Holdkavincsol is vala, aztán úgy megUSEolta vala az kockát... S lőn vala marha nagy csodálatosság! Örvénylés támadá retentő, majd az Kódeks elűne, mint az kámfort!

De níl Megjelene egy portál, külpe abból penig Lord Britis, magával ráncigálván az Nystulnak nevezett mágusát. Emígyen jelenének meg azok ketten, kiknek számok most már adék kettőt, mer messzi földön ősmert dolog az, hogy egy király meg egy varázsludója, az ősszesen kettő darab vala. Azon mágusnak orcája igen fehér vala, mert lakozék az ő azívében álnokság és rütség bővíben, volta magát ennek kiaderülése miatt igen rémült, tartván tőle, hogy rügnak majdan az ő alfelle, de oly nagyot, hogy nagy csobbanással fogja elűnni magát az tengernék állati közt. Örvendezé az szíve viszont az királynak, de az Bőr Birt leteremté és szidá, mint az réten levő bokrot. Ki erre magyarázkodni kezdék és beszélni kezdé az ő dolgait. Megfogja vala az lencsét az király és sugározni kezdé vala vala (vagy vala vala?) az mágikus csillagra rá. Feltűnék az nagy Kodexus ugyan, de csukván mutatkozék meg, eképp nem láttatván az maga lapjait az fedél miatt. De jönnék az gargoylok, közipattók is ama Lord Draxinusom, ki megjelenék velük, nevezetvén az hírső Avatart bízhett rablónak, és ez még csak a legenyhébb kifejezés vala, mivel illaték. Dühös vala ám ropant mód az szárnyas király! De nem történék rémség és nem törék ki vész, továbbá amaz Avatar nyakrésze, mely fejét tartaná. Azon ízben dobák lencséjét kezbe az rémséges királynak, ki sugárzni kezdék és irányító az fény sugarat helyes irányba. És látták ottanlévő felelm szümtükkel (meg az ott nemlévők is este az Hímondóban), hogy az kódex kinyílik és lát-szenának az lapja az fedél takarása nélkül, lévén pedig az első oldalra beleírva: CoV Évkönyv 95. Az népek nagy boldogságot érezék, nagyon ordítóznak, majd elszédedének nagy ünnepséget tartand. Az dicső nemes Avatar pedig velük széloda, igen énekelvén, aképp hajnalig nagy trallala vala...

Már megint ugyanaz a műsor megy: ULTIMA 6... (Már halt meg a Bobi Juing?)

höz csapkodni. A legjobb eleve láthatatlanná tenni az egész csapatot (ajánlatos mindenkinek egy-egy INVISIBILITY varázslat is). Még annyit, hogy pl. a KILL, EXPLOSION nem hat rájuk, sok varázslat pedig alig + viszont ludom ajánlani a DISABLE-t. Ettől rögtön elgyengülnek, és már csak egy (pár) csapás kell nekik.

Miután végeztünk, beszéljünk a gonosz Exodus kőszobrával. Eki mindentéle szépet és érdekeset fog mondani, de e mantra a lényeg: US.

Az Irányítás Szentélye (Shrine of Control), kódjai: 43,2C,5, koordinátája 24N-5W. Ide belépve kapcsolókat és karokat láthatunk. Bal oldali kapcsoló fel, jobb oldali kapcsoló le. Ezután a karok a nyíl irányába álljanak:

La	Fel
→→	←←
→	←
→	←
→	←
←←	→→

Miután átjutottunk a rácson, pár draka leverése után beszélhetünk a gonosz Mondain varázsló kőszobrával. Mantra: UN.

A SzerVEDÉLY Szentélye (Shrine of Passion), kódjai: BC,2C,5. Egyszerű dolog: egy dungeon. Át kell menni a forró láván, és tűzön (ezekhez nem árt egy MASS PROTECT a csapaton). Utánna hat démon fogad minket + az iménti eljárás követendő náluk is. Lecsapkodásuk után beszéljünk a gonosz Minax boszorkány kőszobrával. Mantra: OR.

Miután megkaptuk a három mantrát, menjünk vissza az Egyedülállóság Szentélyéhez (Shrine Of Singularity), és máris lehet a mantra-mixet balebügni: UnOrUs! Kellott ez nekünk? Kapunk egy "Szent Küldetést".

V. FELVONÁS

Szépen csaltogjunk vissza a Tudás Csarnokába (Hall of Knowledge). A déli részén van egy széttört lencse (GARCOYLE LENS). Emeljük el, majd menjünk el vele a 9S-57E koordinátákra (vagy a BF, 6C, 5 kódra), mert ott van Lor-Wis-Len, a lencsekészítő (lensmaker) háza. Beszéljünk vele (LENS), és akkor megcsinálja a lencsenket.

Minotól délre, az öböl végében van egy kastély. Hajókázzunk oda (a 11N-37E koordinátakon, vagy a 25F,117,0 kódon van a bajárata). Odabenn van egy gyerkőc (TINY), meg a pót-

szülei, aki két cyclop (PAPA, MAMA). 'Anyuci' buzdít, hogy játszunk csemetéjével, a himnusz egyedtől viszont érdekes dolgok tudhalók meg: ő érzi az Örvénykockát (VORTEX CUBE). Beszéljünk vele (CUBE, CELLAR, LOCKED, Y). A lényeg az, hogy csak egy halért cserébe hajlandó odaadni a stuffot rejlő szoba kulcsát. Amikor igennel (Y) válaszolunk arra, hogy szokunk a horgászni, nekünk adja a horgászbottal (FISHING POLE), emi a kastélyon belül van. Addig halásszunk (USE) a tengerparion, míg nem fogunk egy halat. Ekkor menjünk vissza és újra beszéljünk a láterral (Y), aki a halért cserébe már adja is a kulcsot. A kastélyon belül, a középpontban van egy keraszt-alakú sőtét rész, amit négy létra vesz körül. Nos, ennek a felső részében, vagy a 10N-37E koordinátakon, van egy titkos ajtó. A mögötte levő létrán egy újabb keraszt alakú helyiségbe jutunk. Itt négy irányban karok vannak (a csapattagoktól nem lótszanak), ezeket mozdítsuk el (USE). Menjünk vissza, az említt létrák valamelyikén pedig le, majd az újabb négy létra valamelyikén pedig megint csak le. A jobb alsó sarokban, a dél-keleti létrán (4N-43E) le. Itt már csak egy létra lesz, mégpedig a bei felső sarokban (BN-39E). A középpont alakzat jobb és/vagy alsó részében találunk egy újabb titkos ajtót. Benn egy kapcsoló várja, hogy lekattintsuk, megszüntetve az electry fieldet. A bal felső sarokban, a szoba északi falának közepén egy másik titkos ajtó van (13N-35E). Mögötte három poison field, utánuk pedig egy ajtó. Az előbbieknek a szokásos DISPEL FIELD, az utóbbinak a küllöpsz (volt) kulcsa kell. Az ajtó mögött van az Örvénykocka, már csak egy protection fieldet kell semlegesítenünk árté.

Akinek még nincsen üvegkardja (GLASS SWORD), az menjen Minocba, ahol az ott élő üvegkészítő (Glass Maker) készít neki egy üvegkardot. Aki asetleg akar még intelligenciát fejleszteni (bár már nem szükséges, már több harc nem nagyon lesz), az pedig menjen a Dagger Isle-on levő szentélyhez (Shrine Of Honesty). Koordinátája: 12N-78E, kódja: 3A7, 109, 0. A mantra: AHM.

Most pedig irány Moonglow. A 6S-80E koordinátákon (B31,198,0 kódon) van a háza Ephemeridesnek, aki egy másik lencsekészítő (lensmaker). Ő dobja össze Bril Lencsét (BRITANNIAN LENS): beszéljünk vele (LENS), és ha van üvegkardunk, már a miénk is.

Innen már nem tudtam továbbjutni, de a szöveg alatt történt ásatásaim folyamán néhány

VÉGE

Xinó

Dragons of Flame

Ez itten a Heroes of Lance folytatása lenne valahonnan '90-ből. Kicsit jobban néz ki mint az előző, és ha nincs jobb a közelben, akkor el lehet vele lenni. Nekem egy ideig nem volt, szóval nekállam végigjártam.

Maga a játék a Dragonlance-trilógia alapul, annak is az első kötetén. Mivel nem mindenki ismerheti a sztorit (én is csak most olvastam el, a játék miatt) itt egy kis bevezető.

Szóval adott egy Krynn nevű bolygó, amin pillanatokig elég áldatlanok az állapotok, az istenek per pillanatot elfordulnak a világtól, és ezt kihasználva a gonosz istennéni (valami Takhisis névre hallgat, ha valaki játszott a Dark Queen of Krynnel, annak ismerős lehet, őt tehelett a vége felé feldarabolni) egy rakás sárkány meg draconian élén éppen a halálosátvételre készül -diámai szűnnek-, de a jó bácsik akik nyugodtan nagyták idáig tanulni a dolgokat most a márkukba köpnek, és elhatározzák, hogy elindulnak egy kis kalandra. Egyik első állomásuk Pax Tharkas, ahonnan pár ezer foglyot akarnak kiszabadítani a sokszoros túlerő karmaiból. Naná, hogy sikerül nekik.

Mulán túl vagyunk a bevezetőn, essünk neki a játéknak.

A game két nézetben játszódik, az egyik valami madártávlat, ami a vadonban való mászkáláskor aktív. Itt a kis kék fickó jelképezi a csapatot. Rajtuk kívül persze vannak itt mások is, tekele köpenyben a gonosz bácsik, fehérben a jók. Ha összeakadunk valakivel, a játék átvált az oldalnézetre, és máris bunyózhathunk. A két mód között a C=vel válthatunk lárnynézet felől nézetre, ami a jók húzzuk. Oldalnézet Joy felé '90'-al elfogat (É-D, K-Ny irányok).

Jobbra/balra vagon
Átlósan fel/ugrás
Átlósan le/legugrás
Tűz+Jobbra/balra támadás (a tűzet nyomva kell tartani).

Return Ha Raistlin nem az aktuális figura, de az első négy hely valamelyikén van, ellövi az aktuális varázslatát.

Ha az ellenfél elég messze van, a távolsági teggyerrel támadunk (vagy ha mágiahasználó az első figura, akkor az aktuális varázslattal lövi el). Ha már közel van akkor az oldalt látó két kard (szerűség) fehérre vált. Ilyenkor közelharcban vagyunk, jó ha erős pasi van elől.

Az oldalnézetnél a haladási lányt az lárnit mutatja. Amire a pasi néz, az az égtáj más színű.

Space lenyomásával egy menü jelenik meg a pontjai.

HERO SELECT két figura lecserélése. Ha valaki nagyon rossz bőrben van, és nem tudjuk gyógyítani, akkor halálra kell rakni. Fontos, hogy ha a két varázstüdő (Goldmoon és Raistlin) nincsenek az első négy között, akkor nem tudnak varázsolni.

CLERICAL SPELL Goldmoon a papnéni varázslataiból szemezhetünk.

CURE LIGHT WOUNDS: kis erejű gyógyítás.

PROTECTION FROM EVIL Védelem a gonoszról. Hogy mire jó azt Goldmoon se tudja (a játékban legalábbis).

FINO TRAPS: A csodákat deríti fel (lezuhanó kővek). Mivel amúgy sem okoznak nagy sérülést, nem érdemes használni.

HOLD PERSON: Egy (többé-kevésbé) humanoidot állít meg.

SPIRITUAL HAMMER Távolsági lámadó varázslat.

PRAYER Ima. Sok halála nincs.

BLESS Ennek se.

DISPEL MAGIC Varázslat elleni védekezés. Egyenesen hülyeség (komolyan) használni.

TURN UNDEAD: Élőhalottak ellen használható. Én inkább lecsapom őket.

CURE CRITICAL WOUNDS Komoly sebek gyógyítása.

RAISE DEAD Hős halottak feltámasztása.

HEAL Maximumra gyógyít.

A varázslatok használatán kívül kimerülnek, és csak pihenés után lehet őket használni. Kivéve a Turn Undead (ezt bármikor használhatjuk) és a csillaggal jelöltek (ezek száma korlátozott, előbb utóbb elfogyiak, és nem lehet őket pótolni).

Ha Goldmoon meghal, a varázspálcája Riverwindhez kerül, aki tovább használhatja.

MAGIC SPELL Raistlin a csapat mágusa a lövetéssel elől nem sokkal elvégzett egy próbát, ami bár testét megtörte, hatalmas szellemi erőt adott neki. (És mellesleg csiszolt valamit a jellemén is, a skizofrénia és az üldözési mánia kellemesen keveredik a személyiségében.) Az alábbi varázslatokat ő csinálja a botjával. Ha meghalt a botot senki sem tudja felvenni, szóval jó, ha vigyázunk rá.

CHARM Egy embert lehet vele lebénítani, és utána egy ütéssel lecsapni.

SLEEP Hasonlít az előzőhöz, de nemcsak emberre hat. Egy troll nem respektálja.

MAGIC MISSILE Nem túl erős támadás, de elég nagy hatótávolságú.

WEB Háló. Lelassítja az ellenteleket.

DETECT MAGIC Varázslat érzékelése (?)

DETECT INVISIBILITY Én még nem látlam egy láthatatlan dolgot se. Persze lehet, hogy rossz helyen volt bekapcsolva.

BURNING HANDS Ez valamivel erősebb, mint a Magic missile.

FIREBALL Na EZ ami miatt érdemes Raistlint használni. Brutális.

FINAL STRIKE Ha ezt használjuk, Raistlin meghal, és a mellette álló ellenfél is jó nagyot sebződik egy egyhelyben álló lúztodától. Az impotens hatás mellett külön élvezet, hogy a pálcia is üres lesz. Ne használjuk.

Ha sokat varázsolgatunk, a pálcia ereje kimerül. Ennek a feltöltésére véletlenül jöttem rá. Ha Raistlin az első karakter, és az ellenfél valami varázslattal löki ki, az növeli a pálcia energiáját. Persze túltölteni nem egészséges.

USE A karakter kézbe veszi valamelyik nála lévő tárgyat. Persze ha nem neki való, akkor nem, szóval a Battle Axe+3-at ne Slurm kezébe adjuk, hanem Flintbe, mert ez tőpös tegyver.

REST Pihenés. Ha szörnyek vannak a közelben nem működik. A pihenés után Goldmoon összes varázslata aktív lesz, és a csapat tagjai is gyógyulnak egy kicsit.

TAKE A terepen való mászkáláskor a felvehető dolgokat kis zoldes színű négyzetek jelképezik. Ha ezekre rámegyünk, máris mászkálhatunk is a dolgok közül. Aria érdemes figyelni, hogy a cuccot az vegye fel, aki tudja is használni. Pl. a nyilvesszőket adjuk Tanisnak, a lándzsákat pedig Caramon használja jól. Az eldobott tegyvereket is ill. vehetjük fel.

OPEN Általában ajtókat és ládákat szokás.

GIVE Átadni valamit valakinek.

INSPECT Kérdőnézőnk. Hasznos, mert tükos ajtókat vehetünk észre Pax Tharkasban és Sla Moriban.

DROP Eldobni valamit.

PUT Beírni valamit valahova.

SHUT Ez egy negatív Open.

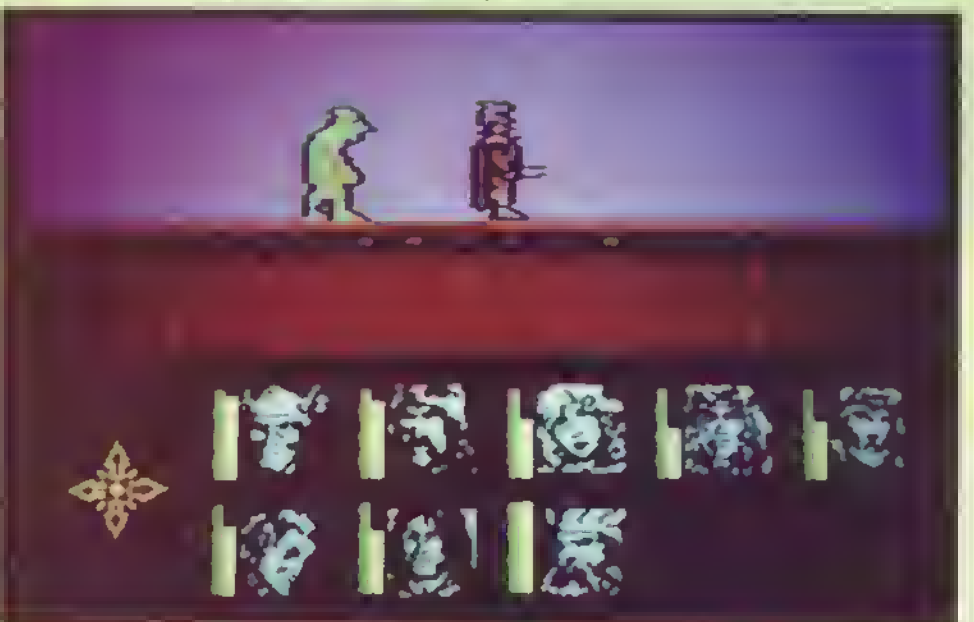
QUEST MAP Amíg a szabad terepen vagyunk, egy térképet mutat a helyzetünkről.

SAVE A lemez B oldalára lehet, összesen két állást egyszerre.

RESTORE Loadnak hívják jobb helyeken.

XP, A lapasztatott pontoknak nincs szerepe a játékban, ez inkább egy összesítés a kinyit szörnyekről.

Mr. Karalábéval kellemes csevegést folytathatunk



Maga a játékmenet. Az elején a térkép északi részén vagyunk. Induljunk jobbra, itt mindjárt egy fehér fickóba botlunk. Amikor a játék átvált oldalnézetbe, ne támadjuk, hanem menjünk neki. Beált a csapalba, és közli, hogy északra van pár fegyver. Szedjük fel őket, majd induljunk lefelé. Utközben belebottlunk egy párszor néhány rossz bácsiba, szóval pár tipp a harcra. A varázstudókkal, Tasselhoffal, valamint a hozzáánk csatlakozott karaklérekkel ne harcoljunk, mert nagyon kevés a HP-juk. Elöl legyen két erős fickó: Flint, Caramon, Sturm, Tanis vagy Riverwind közül valamelyik. Részemről egy Caramon-Sturm felállást javaslom, mert Caramon a földzsáival messziről is elintézhethet sok ellenelet, Sturmnak meg nagyon jó fegyvere van (+2-es kétkézes kard). A következő két alak meg legyen a két varázstudó. A könnyebb fickókat mindíg varjúk le, varázslatot csak a trollok (nagy zöld fickó) és a Gnphonok (négy lábú, szárnyas-csőrös valami) ellen használjunk, és akkor is csak Fireballt. Ha Bozakba botlunk (szárnyas kétlábú gyíkszerűség), mindig várjunk Raistlinre, és biztonságos távolságot várjuk meg, amíg nem lövöldöznek belénk egy-két varázslattal. Ha már beszédünk párat, akkor itézzük el a gyilkot valamelyik harcossal.

A terepen mászkálást nem tudom túlságosan részletezni, talán csak annyit, hogy a folyókön átugrani is lehet. Persze nem a legszelebb szakaszokon, és nem egy páncélozott figurával. Talán a legjobb erre a célra Raistlin, de ugrás előtt mentsünk állást, mert ha valaki beleesik a vízbe, az eltűnik a csapatból. Mindenesetre menjünk délnek, és szedjük fel a kincseket. Ha feértünk a térkép alsó részére (érdemes az úton haladni), mielőtt beérnénk a Pax Tharkasba vezető szorosba, összeakadunk Gilthanasal, aki azt javasolja, hogy tegyünk kerület. O.K. jobbra az erdőben közelítsük meg a hegyeket, és előbb-utóbb találunk egy bejáratot Sla Moriba. Mellesleg Gilthanas az egyellen használható npc, mert viszonylag jól harcol, és kisebb varázslatokat (Magic missile, Web) is tud.

A nézeti kép itt áll oldalnézetbe, emiatt kicsit nehéz eleinte a tájékozódás. Teendőink Sla Moriban. Meg kell keresni a kijáratot Pax Tharkasba, és megtalálni a Wyrmslayer nevű,



A soproni Erdészeti Főiskola felvételijének egyik illusztrációja

nagyon sok plusszos, sárkányok ellen elég halálos kardot. A kard egy nagy kriptában van, adjuk mondjuk Caramonnak, aki ezentúl (a trollok kivételével) mindenkit le tud csapni. (Bár eredetileg Tanisnak kéne kapni, de inkább maradjunk Carrnál, neki több a HP-je). A labirintusban van még egy pár plusz holmi is részint ládákban (Ezeket Tasselhoff nyissa ki. Mellesleg tiszta róhej, hogy az egész sztori egyik legeredetibb figuráját szinte semmire sem lehet használni.), részint a földön. A sok ajtóval teli folyosón vigyázzunk, ezek kripták, szóval percenként esik a nyakunkba egy zombi.

Pax Tharkasba két úton is feljuthatunk az egyik terem közepén kiteszített láncon keresztül (csak ugorjunk fel rá), vagy kicsit arrébb egy rejtékajtó mögötti járatban.

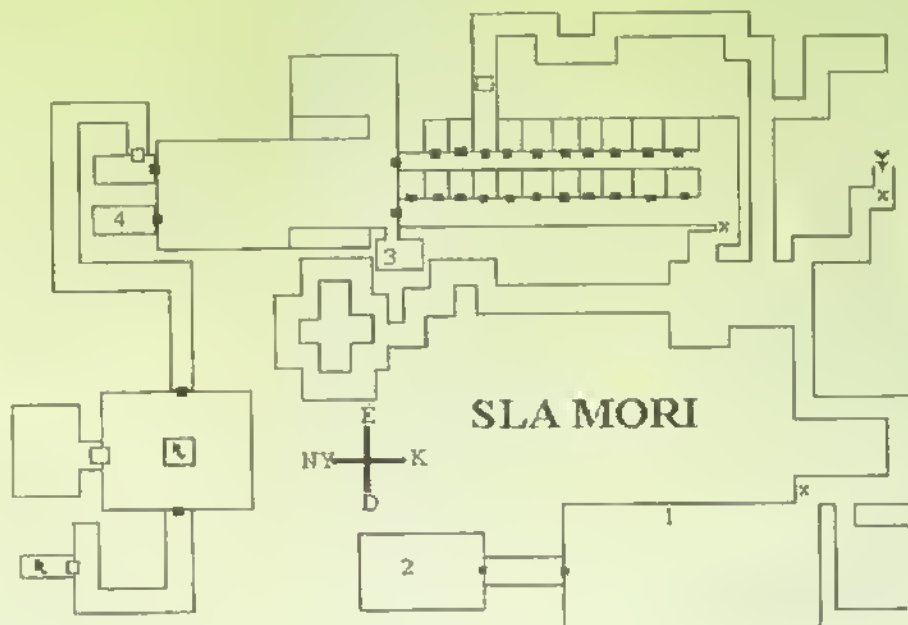
Mellesleg a láncos szoba mellett van egy titkos ajtó is ami mögött nincs semmi. A könyv,

és egy AD&D térkép szerint, itt kincsek kéne lennie. Meg valami nagyon élő hullának is, szóval talán nem baj, hogy nincs itt semmi.

Pax Tharkasban elég sokat lehet mászkálni, sőt egy lejárati keresztül valami sárkányos részre is el lehet jutni, de sajnos a game kifagy, szóval sok szerencsét azoknak, akiknek jó verzió van meg. Itt jön még egy térkép is.

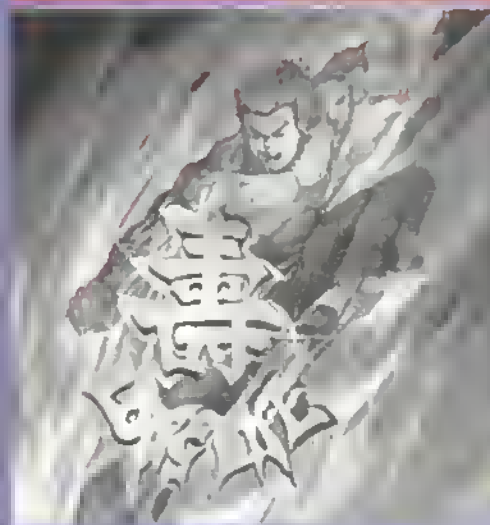
- x kómtás
 - 1 Wyrmslayer
 - 2: Láda Gem, scroll of dispel magic, scroll of cure crit wounds
 - 3 Arrows+2, pouch, bullets+2
 - 4: láda scroll of cure serious wounds, scroll of raise dead.
- A fehér négyzetek a titkos ajtókat jelölik. Na ennyi.

Hati



v. kőmítés

LONG LIFE



ványos, csak az időtlen kerettörténet zavaró némileg, melyből megtudhatjuk, hogy régen Verebes mester volt a világ ura (a "Mágus"). Választhatunk küldetés és két játékos mód között. Küldetés módban csak SATO-val lehetünk, két játékos esetén a hét harcos valamelyikével. Ha kiválasztottuk emberünket, kezdőt veszi a küzdelem. A képernyő alján láthatjuk erőnlétünket, kreditjeink számát (ez kezdetben nulla de a bevitt találatokkal növelhetjük) és utéserőnket. Az alapmozdulatokon kívül (utés, rúgás, lábsóprés stb.) használhatunk tűzgolyót is, amely egy speciális támadás, ára 10 kredit. Műtán legyőztük ellenfeleinket eljutunk egy helyre ahol játszva vásárolhatunk, elköltethetjük begyűjtött kreditjeinket, vehetünk erőnléti pontot (2 kredit) és találati erőt (30 kredit). A tűzgolyót bármikor használhatjuk harc közben, ha elegendő kredittel rendelkezünk (magyarul Fussa a kreditből...). És most néhány szót ejtünk a mozgások kivitelezéséről.

Fejrúgás: *jobbra fel* - tesiközébe alkalmazandó, könnyű, de nem elég hatásos.
Ugró rúgás: *jobbra fel + tűz* - messziről is alkalmazható, hatékony bár elég nehéz gyors egymásutánban elvégezni.

Utés: *jobbra + tűz* - közelről használható, viszonylag erős támadás ("Mindenkinek beütök jól" - izom Tibor).

Becsúszó lábsóprés: *jobbra le + tűz* - hatásos, használata nagy távolság esetén javasolt.

Korrúgás: *balra + tűz* - az egyik legerősebb támadás, közelről alkalmazzuk.

Tűzgolyó: *fel + tűz, le + tűz* - jó támadás, azonban könnyen elhárítható, 1-2 embernyi távolságból dobjuk.

Hátraugrás: *balra fel* - védekezés, távolságnyerésre használjuk, a legtöbb támadás elkerülhető általa.

Felső védekezés: *balra fel + tűz* - fejre és fel-



ső testre irányuló támadások ellenszere, a tűzgolyó ellen hatástalan.

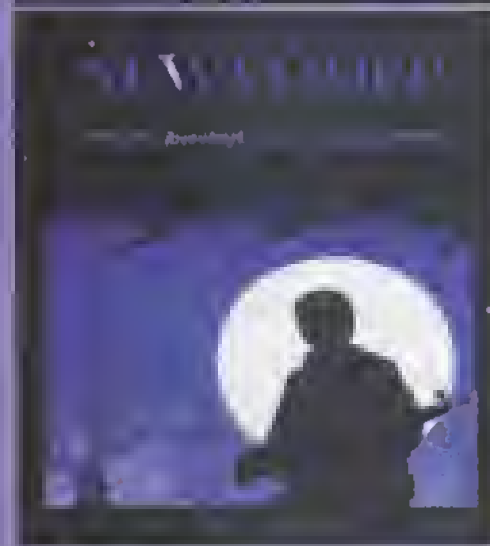
Alsó védekezés: *balra le + tűz* - a tűzgolyó és a lábsóprés elhárítására szolgál.

A program pozitívumaként értékelhetjük, hogy két perc alatt nem tudunk végtigrohanni a játékon, ugyanis a gép által irányított karakterek igen erős ellenfélnek bizonyultak, de hozzá kell tenni, hogy mi sem vagyunk Bruce Lee egyenes ági leszármazottai. Továbbá a gyorsított rutin, ami elviselhetőbbé teszi a játékmenetet. A játék grafikája jó (különösen az intro látványos), a háttér szípen kidolgozott, keleties stílusú, jó hangulatot ad a játéknak. Az animációk nem sikeredtek túl szépre, a mozdulatok kissé elnagyoltak lettek. A hangeffektek és a digitalizált hang felelhető, a zenével viszont nem volt semmi gondunk, egész kellemes, igaz mi lehalkítottuk a monitort és Madness-t hallgattunk közben.

A program megtekintése után kétségeink vannak afelől, hogy "egy legendás korszakot méltóképpen lezáró játék"-ot láttunk volna. Aki szereti az ilyen típusú játékokat annak ajánljuk, mi sajnos nem tarozunk ezek közé, így hát a LONG LIFE short life-ot élt meg a drive-unokban.

GETTO&KOZY

NEWCOMER



foglalt el - úgyhogy kazettások figyeljete! Leginkább a BARD'S TALE-hez tudnánk hasonlítani. A felépítés, a játékmenet, a harc szemléltetése is sokban emlékeztet az egykori sikerprogramra, igaz itt a jövőben járunk.

A kerettörténet "nagyjából" a következő: Főhősünk egy szép napon napon rádöbbsen, hogy egyetlen szerelme szívét és minden más egyebét elrabolta. Taki bácsi a szomszédokból, majd taxijával távozott a helyszínről. Emberünk az egyetlen józan módszert választotta: megragadta még az óvodából megmaradt, letűréselt csővű vadászpuskáját és habzó szájjal elkezdte róni az utcákat. Szerencséje volt, a gaz csábító éppen egy közepes adag krumplival próbálta végérvényesen elcsábítani feleségét, egy közeli McDonaldsban. Első mérgében arra gondolt, hogy felugrik Lenke nénihez és a két felszarvazott együtt, spannbán intézi el a fiórtólókat. (Lenke néni azonban épp Jockey-val töltötte az estét.) Barátunk nem tárdt a kopogtatással az ablakon keresztül ronggyá lökte őket. Hirtelen egy hangot hallott a háta mögül: "Nono!" Hátrafordulva egy kék kabátos emberbe ütközött kula:ó tekintete, kinek mellén oklómnyi PROLICE felirat díszelgett. Innentől összefolytak alótte az események, mint egy kellemes, ámde hosszú aste után a kocsmában. Egy ismeretlen szigeten tört magához Ádám-konfekcióban, ahol egy segítő kéz hozzávágott egy tomazsákokat, amelyre "Zsolika" felirat volt hímözve. "Cserébe a ruháidért, Javovényi!" - hallotta az érces hangot. Kis idő elteltével megállapította, hogy különös szigeten jár, rendőrök, csavargók és mindenféle punkok randalíroznak ezen az istenverte helyen. Ekkor hasított belé a felismerés, a Margitszigeten jár.

Komolyra fordítva a szót egy igen jól sikerült

kalandjátékot hoztak össze a készítő. Régen nem láttunk például ilyen szépen kidolgozott intro-t. A játék nem nélkülözi az említett játék-kategóriának egyetlen fontos elemét sem. Igen szépen megrajzolt 3D-ben bolyongunk, mint a híres RPG-kben, párbeszédeket folytathatunk és mindez magyar nyelven történik. Igaz a magyar nyelv leegyszerűsített változatát használja a program (PI. CSIP RENDŐRLÁNY FÉ-NÉK - FUT). A kivitelezésre egy rossz szót sem szólhatunk, látszik, hogy az alkotók mindent megtekintek a 64 legteljesebb kihasználása érdekében. A játékok csúcs grafika, hozzálíló zene és megfelelő kezelhetőség jellemzi.

A kezelési útmutatóban részletesen és érthetően te van írva minden ami a játék irányításához szükséges, erre tehát most nem térünk ki. (Azt pedig fel sem tételezzük, hogy valakinek esetleg nem a gyári verzió van a birtokában, vagy ha mégis, neki azt javasoljuk, hogy azonnal adja fel magát...)

Egyelőre ennyi, hiszen terveink szerint a CoV-ban egy részletes leírás is meg fog jelenni róla. A kalandjátékok rajongói bizonyára élvezettel forgatják majd a játékot, a stílust nem kedvelők pedig majd a szemüket...

GETTO&KOZY



üdvözöllek jövevény!

Uj le ide mellénk, és rendelj egy kort nekünk! (Ha nem rendelsz, akkor tűnj el!) Ja, most nem kocsmában vagyunk, hanem sajnos má' megint egy 64-es előtt, ráadásul itt van ez a NEWCOMER is.

Nagy és fél év teljesztómunkárót nem lehet fél oldalban leírni: készíteni (úgysem tudnánk...), tehát egy ismeretelőt fogunk előadni az alábbiakban.

A játék stílusa RPG (legalábbis reméljük, mert nem volt sok időnk belemérőlni...). Ott lemezt

D-DAY

Isten volt olyan ére annak, hogy a szövetséges hadvezérek partra szálltak Normandiában, s közel két hónap alatt 1 millió embert feltek partra a Franciaországra. A mi feladatunk sem lesz más a programban, mint hogy ezt a bravúrt megismételjük. Sőt! Amellett, hogy csapatokat áll ki a jurtalunk Normandiába a kódos Albionból, továbbké nyomulunk a kontinens belseje (pontosabban Németország) felé. Podagógia kódrözelek a németekkel is kísérletelzhetnek, de az első néhány kör után számírnak a nyilvánvaló lesz, hogy a tolénelem menelét még is sem tehet olyan könnyen magátólzárni. Ért az első néhány menetben rutin tiányában inkább a szövetségesekkel próbálkozzunk.

Kis töltes után egy klassz állóképet csodálhatunk meg némi induló kísérletében. Egy kapitány az egeren, s kezdetel veszi a menüörüllet. Elsőként egy hármas menüvel találhatjuk szembe magunkat: az egyszerűség kedvéért kezdjük alulról.

Historical Scene, tolénelemi küldetések 3 szituáció közül válogathatunk, de érdekes módon az első kettő között kísérletelz hasonlókat vélünk felfedezni! Mi ugyan nem érteftük ezt a játékalitást, de azért a leírás vége felé néhány szó erejéig visszatérünk rá, hogy milyen lehetőségekkel iszt ez a menü magában igazából.

Load/Save Game szokásos lölés/mentés opciók, érdekes lesz elég gyakran használni. A műveletek egyébként Save Disket igényelnek.

Standard Game komplett háború. Műlán a megörögzött stratégák még mindig vélünk maradni, nyomunk rá a menüre. Három újabb választási lehetőség. Az elején erről zagyalunk, tehát nyomjunk az Allios-re a German helyett. Two Players változat csak időmilliomos nyugdíjasoknak!

A játékképernyő

Szemeinket vessük mindjárt a első sorra, ahol négy menüt látunk. Jobbra a pontos dátumot találjuk, ami 1944. június 6. Egy sorral lejjebb ugyan az aktuális (a kurzor által a létképen befoglott) egységünk neve pillantható meg. Ha minden igaz, akkor ez a startnál a 82. légdeszánihadosztály egyik előemnyős alakulata. A csak jobb szélén találunk utalást a terepre, ill. az időjárásra, amit egy digitálizált hang mond el, néhány animációval vegyítve.

Minőenekelől néhány mondat a térképről. At-laszunkon a harci egységeket kis négyzetek jelölik, értelemszerűen a zöldek vagyunk mi, a szurkek pedig az ellenség. A katonai tömbök magukon viselik az elnevezésükből származó betűje-

leket. Ha egy helyen több csapat is tartózkodik (például a hajókon) akkor egy clickre ezek kilíródnak egymás alá a képernyő közepén megjelölő ablakban, vagy lentül a második sorban cserélődnek a kórosok. Míg az ablakos esetben rá kell nyomni a csapattól lelképező kis négyzetre, addig a második variációnál elég ha csak a nekünk kellő egység neve olvasható a bal első sarakban (bal clickkel a kijelölt helyre mozognak, ha van elég mozgáspontjuk).

A térkép finomabb mozgálása az atul, illetve oldalra találhaló nyílak segítségével történhet. Ha viszont egyből a nyílak közül mozgó téglalapok valamelyikére kattintunk, nagyobb léptékű görgetésre nyílik lehetőségünk. A harmadik esetben a kicsi nyírel létképen mozoghatunk szabadon. Nem leledkezhetünk meg azonban a jobb alsó sarakban lévő (a kis nyílak által közrefogott) fűhár négyzet, amelyre rálvé a térkép négyzetrácsos formátumot fog ölteni.

FILE

Save/Load mentés/ölés. Bal click végrehajtás, jobb clickkel pedig visszatáncolhatunk.

Restart vissza az első select numviralushoz (Standard Game, Save).

Exit to DOS exit to dos

OPTIONS

Map Scroll ill. mahináhatunk atlaszunk görgetésének sebességét.

Game Speed ez az egész játék gyorsaságára fog vonatkozni (sajnos nem eléggé).

Display Detail grafikai felbontás változtatása.

Fog of War ezzel a ponttal kombináhaljuk bete az időjárást a játékba. Arról majd lenyomunk egy kis táblázatot, hogy ez a FOG milyen következményekkel FOG ján.

Sound Effects & Tunes zene, fegyverropogás, dobzölök, indulók, golyók futyulása be/ki.

Unit Supply az ideális ellátottság beállítása. Válaszunk nem lehet kétséges.

Quick Fight a gyors beállító panel ki/be kapcsolgatása.

Easy Fight rutinalanabb stratégiák ill. butíthatják le ellenfelük kombinációs képességét. Ha netán humanoid ellen játszuk, akkor inkább néhány hordó sorral fogunk kísérletet ilyen tavasz akcióra. Vigyázzunk, mert Getto és CoVboy esetében a feni említett szer inverz harást vált ki, és úgy levérnek minket, mint atom! (? — CoVboy).

Input Result mivel személyesen szereleánk beleszólunk a családba, maradjon csak ON-on.



Personalty a vezérek tulajdonságainak változtatása.

Combine Groups a csapatok kombinálása.

Victory Conditions Rákallntva egy újabb at-lak jelentkezik be különféle állítási lehetőségekkel. Ezek megértéséhez azonban előbb tisztázunk kell néhány dolgot! A játékban helyet kapott egy mérce (Success Bar), amely az eredményok túrózására hivatali, azaz mikor ki van kedvezőbb helyzetben. Ennek a mérlegnek akkor lesz szerepe, ha valamelyik fél valamelyen harci cselekményt hajl végre, harci tetteért cserébe pontokat kap, amik előrelendítik a győzelmi szekeret. Alapbeállításban ennyi pontot kapunk haditetteinkért. A mellettük lévő nyílcskákkal módosítható, de nem szükséges elállítani. A rend kedvéért a lehetséges akciók: **Combat victory** egy esata megnyerése, **HQ capture** ellenséges főhadiszállás elfoglalása.

City capture város bevétele.

Relake city az ellenség által megszállt város visszavétele.

Other city capture más városok elfoglalása. Ez nem teljesen világos, de alighanem olyan helysegekre vonatkozik, ami eddig nem volt egyik fél birtokában sem.

Effect result by city damage kapjunk-e visszajelzést a városok állapotáról egy-egy tranzakció után (pl. szányegbombázás). Yes!

Success bar létezzon-e a feni említett mérce.

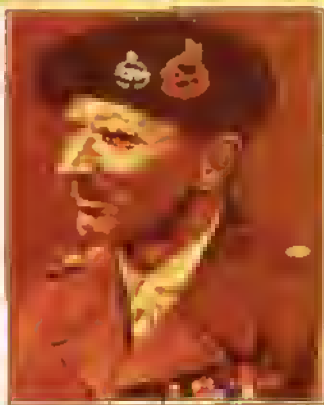
Max points a leheli teglőbb elérhető pontennyiség.

City capture el lehessen foglalni városokat, vagy sem.

Monty Python álvakond tábornok

September 17, 1944: Operation MARKET-GARDEN

By mid-September, the Allies had made such speedy progress across France that Eisenhower considered it possible that the war might be ended before the year was up. In hopes of speeding this happy outcome, he approved a risky plan put forth by General Montgomery called Operation Market-Garden. The first stage, Market, involved airborne drops into Holland to take seven bridges. The paratroopers would then be met by an armored division driving up the Zuider Zee from the south. Next, the unified forces would move east, make an end-run around the fortified line of German defenses called the Western Wall, and then strike south to



BATTLE STRENGTH

ALLIED LOSSES

ACTIVE 13,600
1
330
1,912
E5
ACTIVE 13,800
1
1,912
1,250

AIRCRAFT
Fighters 3,000
F-Bombers 700
N-Bombers 500
Bombers 4,300

ACTIVE 13,800
1
1,912
1,250

AIRCRAFT
Fighters 150
F-Bombers 140
N-Bombers 56
Bombers 140

FINISHED



Müller Mihály (ex)ahonvéd katonagazolványa (Gyűjtőknek felárón...)

Map: Az elsők bókve (*Cities*) az összes városi kijelző a törképen, a második eshetőség (*From Line*) a frontvonal (jobb) mondván a front: közelében lévő városok) megtekintésére ad alkalmat

Organization hasonló a *List Division*-hoz, de itt a csapatokat és parancsnokokat keresztteljeljük át

Vigyázzó szemünkkel még ne Párizsra, hanem az oldalsó ablakra vessük! Felül kapott helyet a *Success Bar* Alatta a rendelkezésünkre álló *Resource*-pontok száma, amiből majd újabb csapatokat állíthatunk fel. Az *Increase* segítségével határozható meg a növekedés mértéke. A *Reinforce Division* választásával egyes meglopázott hadosztályunk megérősítésére kerülhet sor

Nézzük hogyan hozhatunk létre új bandériumot. Indulásként clickeljünk a *Build Division* feliratra. A *Division Type*-nál a nyílascskákkal hozzuk be a kívánt hadosztálytípust, és a *Men(Cost)* nyílval igénybe véve tuningoljuk fel a létszámot. A *Cost* fogja mutatni, hogy mennyi *Resource*-pontba fog kerülni az adott létszám kiállítása. A tájékozódás miatt a *Resource* Állomai mutatja a felhasználható pontokat, a *Cost Per Unit* pedig egy egység költségét az adott típusból. Infantry (gyalogság): 1 per man (azaz emberenként)

Paratrooper (ejtőernyős): 3 per man
Engineer (utász): 10 per man (mindenlétkie képes, pl. repertit tud építeni, vagy aknamezőt hozhat létre, stb.)

Armor (páncélos): 5 per tank
Artillery (tüzérség): 20 per gun
Mechanized Infantry (gépesített gyalogság): 7 per man

Mechanized Artillery (gépesített tüzérség): 30 per gun
Supply Depot (utánpótlás): 2 per man
Transport Ship (szállító hajó): 10.000

Train (vonat): 5.000

Bomber (bombázó): 175

Fighter Bomber (vadászbombázó): 125

Night Fighter Bomber (éjszakai vb): 140

Fighter (vadász): 100

Embereinket a *Weapons* ikonon fegyverezhetjük fel, de természetesen csak a típusuknak megfelelő játékszerekkel. Sajnos a felkészültségüket (*DUALITY*) nem tudjuk szabályozni, de ez a megnyert csaták után emelkedni fog. Az *Army* mutatja, hogy melyik hadtestbe tognak kerülnek az újoncok, a *Commander* pedig azt, hogy kinek a vezénylete alatt fogják folytatni pályafutásukat. A *Location* jelöli meg a felállítás helyét. Ez kezdetben csak valamelyik angol város lehet, de az események előrehaladtával már Olaszországban is szervezhetünk új hadtesteket. Ha minden OK, akkor nyomjunk egy *Build*-et, és adjuk meg az új alakulat nevét!

A *Reinforce* képernyőre visszatérve a *Build Division* alatt tekinthetjük meg a harcoló felek összesített létszámát (Armies: hadseregek, Division: hadosztályok, Men: emberek száma). A *City Resource* *Detachment* valamelyik településre clickelve a városokról kaphatunk info-t. A névén kívül (*CITY*) megludjuk az eljét (*RESOURCE LEVEL*) és a méretét (*SIZE*). A *Give Orders* a kilépés a *Reinforce*-képernyőből.

Ha már kedvünkre kímőzögünk és kicsatáztuk magunkat, akkor az *End Turn* kapcsolót választva átadjuk a lépés jogát az ellentélnek. Amíg a gép lép, mi mindenféle tájékoztatókat kapunk a légitámadásaink eredményességéről, a feloszlásra kerülő csapatokról, az ellenség manővereiről, stb.

Csata a láthatáron...

A csata a játékban természetesen meghatározó szerepet tölt be, tehát érdemes alaposan kismerni az itteni menőhelyeket. Csak a kezdeményezni az egységeinkre történő clickkel tudunk. Ha az egység mári lépett a körben (*MOVE COMPLETE*), akkor sajnos nekik ebben a fordulóban le kell mondanuk a harcmező meglátogatásáról. Ha viszont *Ready*, akkor támadhatunk! Ehhez jelöljük ki a lérképen az ellenséget jelképező négyzetet (persze ehhez az kell, hogy mellettük is álljunk). Ha minden klapol, akkor megjelenik a *JOIN FIGHT YES/NO*. Ez egy kimondottan kellemes szolgáltatást takar: a már támadásra kijelölt főegységünkhöz ugyanis hozzá-

csaphatunk meg egy-kettőt, amik a környező pontokból valamelyikében tartózkodnak. A csapal-összevadásban minden feltételezett (és lehetséges) résztvevőre egyenként rákérdez a gép *Yes/No*-val. *Yes* esetén az egység támogatni fogja a támadókat az akció időtartama

Mielőlt a csata elkezdődne, az *INDIRECT* használatával még kérhetünk egy kis segítséget. Ez ugyanolyan kezdéstelelek, mint a *JOIN FIGHT*. Ha valamelyik csapalnál *YES*-t nyomunk, akkor az az egység tüzérségi vagy légitámogatást fog nyújtani a támadáshoz (ezek legjobb esetben a C belülijelzéssel ellátott: hadihajók vagy légi egységek). Ezek a csapatok csata közben nem manipulálhatók, mindössze a távolból lovaldozik az ellenfélünk csapatait

Egy kis toltogatás után egy információs ablak ugrik be a képernyőre. Itt először a csata nevével láthatjuk, aztán pedig *ALLIED* alatt a szövegesek haderejét. Az oszlopok közül az *Active* a még meglévő mennyiséget jelzi, míg a *Lost* a már felkudrt fiúk létszámát

Van még egy érdekes dolog ezen a képernyőn (Ja, hogy tiszta por-Tibson!) A lábláza! Alján láthatjuk, hogy az ellentélnek előnye vagy hátránya van-e velünk szemben (bár ez a számadatokból amúgy is egyértelműen ki szokott derülni)

Ha kigyönyörködjük magunkat, clickeljünk rá a *FIGHT* feliratra és végre bejutunk a csata-menőbe

File - lősd főmenü

Options - ez is ugyanaz mint a főmenüben egy-kél bovlással. Az *Uniforms*nál lehetőséget kapunk az emberek ruhászlínék beállítására (zöld csikos, lila pótyokkal, rózsaszín szívecskékel az ideális), és a tankok terepszínét is kedvünk szerint manipulálhatjuk. (Inkább 'Égy kis piros bombázógépet, akarok én de nagyon szépen...' - **Kontroll Csoport**) Mivel ezek az igen bonyolult menüpontok egy különszámot is megérdemelnének, elnézést kéünk szűkszavúságunkért

Stats - ha neadjisten valaki elfelejtette volna azt, amit az előző információs ablak mutatott, ezzel a menüponttal rövid helyzeletjelentést kaphat a cselepalé jelentégi állásáról

View - ludakozódás az embereinkről való. Bármelyikre ráclickelve a hadtestünk minden egysége lelell megjelenik egy szám, ami az erősséget mutatja. Ilyen információkról kéidezősködhünk: *Attack* (támadás), *Defense* (védekezés), *Firepower* (tűzerő), *Group* (csapat), *Morale* (morál), *Number of Men* (emberek száma)

Zoom - A térképet tudjuk kicsinyíteni, illetve nagyítani, ha rányomunk egyet az egérről. Elég lassú, de hasznos!

Jöhetnek a jobb oldalon lévő menük. Az ablak bal felső sarkában egy kicsinyített létképel láthatunk, de az alatta lévő *Overview*-ikonra clickelve lehetőségekünk nyílik módosítani bizonyos dolgokat a térképpel. A leghasználhatóbb számunkra a *Magnify* volt, amely elég lüthető átkéntésl nyújt a csatateréről.

A *+* a szokásos válogatást adja az egységek közül. A *LIST GROUP*-pal tudunk belekukkani a csapatok állapotába. Ha azt választjuk, egy kis info-ablak jön be, ami az aktuális egység jellemző adatait tartalmazza: *Group Number* (az egység száma), *Active* (ha aktív), *Infantry...* (darabszám), *Average Rating* (az egységek különböző pontját), ezen belül *Attack* a támadás, *Defense* a védekezés, *Movement* a mozgási pontok, *Quality* a minőség, *Morale* a morál, *Range* a halálávolság (tegyveleik tuggvényében alakul), *Rate* a lövés, *Damage* pedig az, hogy mekkora kárt tudnak okozni

Nextlel és *Prev*vel lapozgathatunk az egységek között. *Finish*-sel bezárhatjuk az ablakot, *Transfer*rel pedig mozgathatjuk az egységet. Ha egy csapatunkat több részre osztottunk, darabokra, akkor mindegyik résznek külön parancsokkal osztogathatunk a *Group* ikonon, és a mellett levő nyílakkal.

A *View* egy ippant hasznos ikon, pont ugyanazt csinálja, mint a másik *View*. Értelmes dolog volt keltőit csinálni belőle.

A *Rating* ablakban a teljes hadtestek adatait vételezhetjük magunkhoz. Mivel az itt látható adatok megegyeznek a *List Group*-ban tárgyaltakkal, ezért nem fogjuk megegyezően leírni őket, illetve külön díszlelvélben történő olvasó kéések esetén. Itt

Az **ORDERS**-nél két igen hasznos kulcs: *lálhatunk* Az első (*FIRE*) a tüzelés (Tavasz van vagy mi? Tibson!) a másik (*ENG*) a közelharcol (a vonatkozik. Ha jól akartok mindkettőt *AT WILL*-re állítjátok, mert *ON COMMAND*-nál csak külön kérvény benyújtására lesznek hajlandók lőni, vagy harcolni!

Az **INDIRECT** ikonról egy kicsit később szólnunk, inkább rájuk végig a még hátralévő dolgokra. A *Hold*-tal tudjuk leállítani azt a bizonyos mozgást, amit a *MODE* ablakban variálhatunk. Ja, ha már szépeba hoztuk a *MODE*-nál háromféle mozgáscsoportot: hozhatunk létre *Single*-l kb. egy 50 fős csoportot, *Group*-pal egy 200-300 fős bandát, illetve *All*-tal az egész hadtestet mozgathatjuk

A jobb alsó sarokban láthatunk három ikont. Ezek közül a *Retreat*-tel feladhatjuk a küzdelmet (szegény a futás, de néha hasznosabb, mint feláldozni embereinket), az *Autoplay*-jel a gép végigondol helyettünk a dolgok (iszonyú lassu), és a *Play*-jel belevághatunk a csatába. Még valami: ha szárazföldi utközetet vívunk, a kezdés előtt a *Move Pieces*-szel mozgathatjuk a hadsereget. Tengeri csatáknál ez nem működik.

Az **INDIRECT** ikonra clickelve egy új ablak töltődik be: ahol tüzérségi támogatást kérhetünk. Először is az apró ellentélt-pontalmazból válasszuk ki, hogy melyiket akarjuk támadni (Lehetőleg a sörűbe célozzunk!) Egy bal clickkel jelöljük ki a célpontot. Ha meggondolluk volna magunkat a *Cancel Target*-tel törölhetjük a beállított célt. *Next/Previous*-zal tudunk válogatni a célpontok között, a *Division* mutatja a hadtestek számát, ami jelen esetben a támogató erőket jelentti

A *Unit in View*-nél láthatjuk, hogy hányas egységnek adtuk ki az éppen beállított célpontot (Gyakran váltogassuk, mert a némelek szeretnek megpucolni a tűz alá vett leüleletekről)

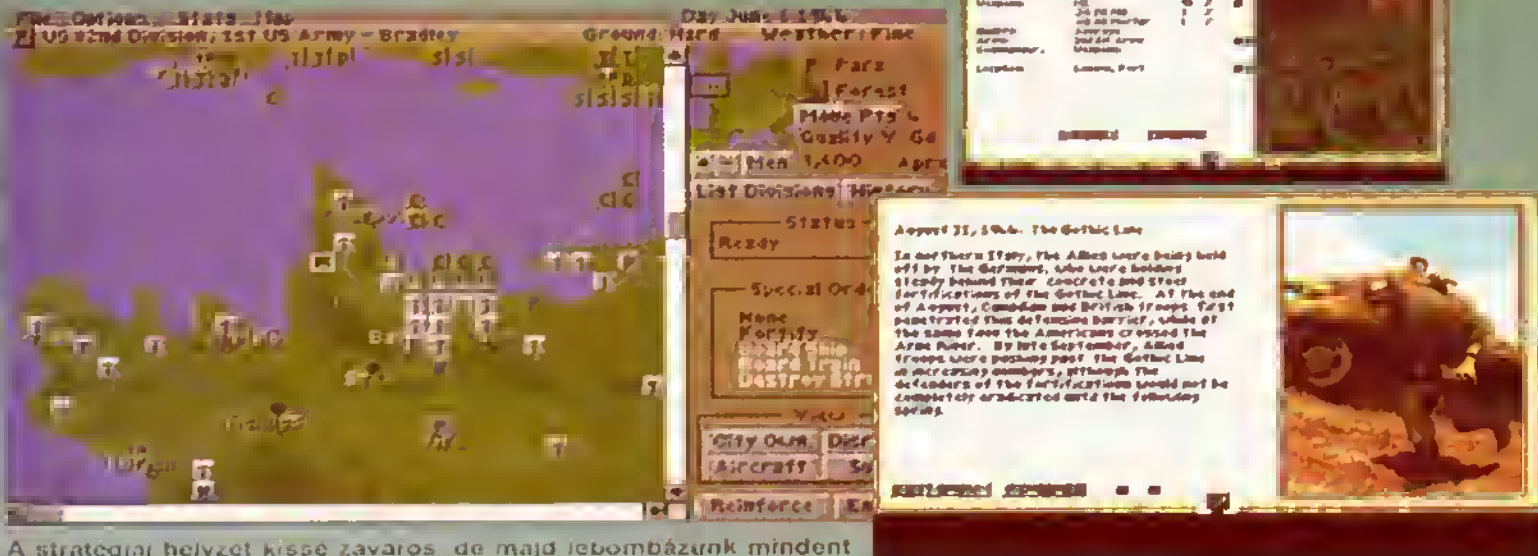
Ha egy bátor kikkéssel a *PLAY* ikonot választjuk, elindul a harc. Mielőlt azonban ezt megtennünk, ki kell jelölni ellenfeleinket a játéktérre. Ehhez nyomjunk egy jobb clicket valamelyik emberünkre, mire egy keret jelenik meg körülötte. Ha most a keretre bókunk, egy fehér X-et kapunk, amit mozgassunk az ellentélt valamelyik egységének lábára. Ha az ellentéltre bókódunk a jobb egérgombbal, akkor egy info-ablakot hívhatunk le róluk

Csata közben a térképet az egérről scrollozhatjuk ide-oda. A bal egérgomb megnyomására tudunk visszalépni a menőbe, de ezt csak akkor tegyük, ha valamelyik egységünk már kivégezte a számára kijelölt célpontot. Ilyenkor szépen adjunk meg neki még egy célpontot az *INDIRECT* menüképernyőn

A csata figyelemmel kísérése roppan nagy izgalmakat ígér a végtelékig elszánni stratégiának. Legjobban az ellentélt egységét jelképező szívuetelekre hlvánk fel a figyelmet. Ha a kalonák kilekszenek, akkor az egység teljes megsemmisülését jelképezi, ellenkező esetben tegeveiroppogások közepette nyomulnak előre, amíg el nem érke a számunkra kijelölt célpontot. Ez az állapot vonatkozik arra az esetre is, ha például egy egységünknél olyan célpontot adtunk meg, amit a csatamezőn végigúgelve tud csak elérni. Ilyenkor ne lepődünk meg, ha ellenséggé botlik a csapatunk, és nem védekezik: támadni csak a számára kijelölt ellenséget fogja (kivéve akkor, ha a lüzést és a közelharcolt is *AT WILL*-re állítottuk). Először célszerűbb a hozzánk közelebb levő ellenfeleket padlóra küldeni

Pár megjegyzés:
A lérképen kijelölve tudunk csatába bonyolódni, de csak azzal az egységgel, amelyik még nem lépett. A készenléti állapotot 'Ready' felirattal jelzi. Sikeres áttöréseket *Cherbourg*-nál, *Bayeux*-nél, *Caenné* és *Doverné* ludunk csinálni. Csatánkban légierőt is bevetethetünk, nemcsak szárazföldi egységekkel

Főntos megemlíteni, hogy a szárazföldi harc-on kívül létezik olyan is, amikor a csapatainkat hajókon kell átszállítani a felt színhelyére, és amikor ártérünk a lúpartra, meg kell várunk, amíg a fiúk előmáshznak a báikák gyomrából, itt egyébként felfedeztünk egy elég nagy személséget a program részéről: mivel az ellentélt már a partraszállás megkezdésekor is intenzíven rombolja csapatainkat, mi pedig nem tudjuk mozgathatni



A stratégiai helyzet kissé zavaros, de majd lebombázzunk mindent!

azokkal (Reális effekt). A D-napon is az volt Eisenhowerék legnagyobb problémája, hogy a németek nem tévával és értelménytel várták őket a parton... — CoVBoy) Cselekvésre csak akkor kerülhet sor, ha már az összes egy ségünk előmászott a hajókból.

Érdekes dolog az is, hogy a páncélosok milyen védtelennek tűnnek, ugyanis a legtöbbször kegyetlen gyorsasággal fogynak ahhoz képest, hogy sokszor csak gyalogosok támadják őket. Ezért őket ne gyalogos csapatokra küldjük, hanem nekik megfelelő alakulatokra, mert különben a "sok lúd, disznó! győz" elv fog diadalmas- kodni.

Ha rosszul áll a szénárk, választuk a menekü- lőket. Embervesztéses nélkül valószínűleg nem fogjuk meguszni, de még így is jobban járunk, mintha az egész brigádod hagynánk elveszni a csatamezőn. Számunkra logikusnak tűnt volna, ha a nagybecsű alkotók beépítették volna a játé- kba egy olyan lehetőséget, hogy a sérült csapa- totokat összevonva új hadsereget alkossunk.

A küzdelmet egyébként érdemes távolnázat- ból szemlélni, mert az áttekinthetőség gyorsabb reakciót eredményez.

Az Autoplay funkciót SOHA ne válasszuk, mert az Amigánknak (ill. PC-nknek) könnyen magá- sá felé hajolhat a keze. Sokkal jobban járunk, ha magunk manipuláljuk az egységeket.

A csata megkezdése előtt a seipeget mozgá- suk az ellentől közetbe, és csak ezután jelöljük ki a kilátandó csapatokat. Az egész bandát egy tömegben mozgatni meglehetősen süta dolog, és nem is ajánlott. Az ellenség általában elég jól sálárkodik még a leggyengébb haderejével is, és megoszva mozgatja a csapatokat. Tegyük mi is ezt, hogy a lehető legnagyobb pusztítást vihe- sük végbe az ellentél sorai között.

Főntos megjegyezni, hogy egy-egy küzdelem tezárasakor (a veszteséglista megtekintése után) lehetőségünk van a csapatok fejlesztésére (losszabb esetben a felosztására). A harc be- fejezésekor kapunk egy táblázatot, ami az egy- ségek neveit tartalmazza. Amelyik "Must..." -tal van megjelölve, az automatikus fejlesztésen megy keresztül. A többi hadtesti viszonyait bal clickkel alakíthatjuk. Érdemes keveset hibázni az embervesztés szempontjából, ezért ha nincse- nek tankok az ellentél sorai között, a mieinket nyugodtan uszítsuk a gyalogságra.

A csatamező látképét a nyilakkal gorgolhatjuk, de ha a nyilak mellett üfeletti téglalapokra nyom- mazásra is lehetőségünk lesz. Ezt egyébként óvatosan kezeljük, mivel szörnyen idegesítő le- het ha állandóan ugrál a kép a darabos mozgá- s miatt.

Ha az öldöklés tengeri csata keretében zajlik le, ne felejtjük el hajóinkat áthozni a túlparira (Képzavar a láthatáron... Stela). Amint "földet" fogtak, a drágák, kezdik kidobálni magukból az egységeinket. Szárazföldi csatánál ez a kellemet- lenség nem létezik.

A Formation ikonokat mi egyáltalán nem hasz- náltuk, ha csoportot akarunk toborozni, arra ott van a Single, vagy Group menüpont.

A képernyő felső csíkjában láthatjuk a csata nevét, föle jobbra az időjárás viszonyokat.

A játékból megvan az utánpótlás lehetősége is, de őszintén szólva mi még nem nagyon nyul- lunk ehhez, mert csapatainkból mindig volt elég. Így többnyire lekaszabolák a derék német had- sereg egységeit. Csak érdekességként volt olyan alkalom, amikor a mi kis 12000 fős hadosztá- lyunk egy 365 embernyi fríz bandába botlott. Az eredményt talán nem kell részletezni.

HISTORICAL SCENARIO

Mint azt már a cikk elején elszavattuk az első két scenario között nem tudjuk, hogy mi lehet az alapvető különbség. A RACE TO BERLIN ver- sennyfutás a német fővárosért, a NORMANDY BREAKOUT konkrétan a partraszállást szimu- lálja. A BATTLE OF BULGE pedig a szárazföld belsejében indít. Szóval az időtartamban lehet valamiféle különbség, a gép a feladat teljesítése után valószínűleg egyből véget vet a szórakozásunk- nak. Ha valamelyiket kiválasztottuk, akkor az ALTER YES/NO ikon jelenik meg. Ha igen- nel felelünk akkor lehetőségünk nyílik néhány mó- dosításra. A jobb oldali megjelenő ablakban a Dmsband segítségével előrölíthetünk egységeket, a Make-vel pedig létrehozhatunk szövetséges csapatokat színlúgy, mint németeket. A SET PORT táblázatban a kiindulási kikötők koordiná- táit változtathatjuk meg. A VIEW CITY OWNER a városok hovatartozását írja ki, a Stats statisztiká- t ad. A RECRUIT felíratra clickelve növelhet- jük a rendelkezésünkre álló RESOURCE pon- tok számát (mert caókkentent ugyan ki a fene akarná a magáét?). Az új beállítást az Adjust-tal fogadtathatjuk el. Végül az END SETUP után megkezdődik a játék.

Az előbbi lehetőségek használatával gyakor- latilag bármilyen felállást létrehozhatunk, vagy például megismételhetünk sorsdöntő csatákat.

Alapvető pontozás a támadó- (attack), véde- kező- (defense) és mozgási (movement) pontok a típusokból belül a következőképpen alakulnak.

Gyalogság (INFANTRY) 1-1-2

Harcokocsok (TANK) 3-3-3

Tüzérség (ARTILLERY) 1-1-1

Fegyverpontok a következő lista a különböző fegyverfélések hatótávolságát (Range) (térké- penzetben), a tüzelés hatékonyságát (Rate of Fire), valamint a tüzelés erejét mutatja be (Power).

INFANTRY WEAPONS

M1 4-3-1

Lee Entfield 4-3-1

Mausers 4-3-1

Thompsons 2-4-1

Sten Submachinegun 2-4-1

MP40 2-4-1

30 és 50 MG. 10-5-1

LMG 4-5-1

60 és 80 Mortar. 16-2-3

TANKS

Sherman M4 37-2-3

Stuart M5 20-2-3

M7 44-2-3

Churchill 37-2-3

Cromwell 137-2-3

Panzer IV 37-2-3

Panther 37-2-3

Wespe 42-2-3

ARTILLERY WEAPONS

150mm Howitzer 117-1-3

155mm Howitzer 49-1-3

105mm Howitzer 44-2-3

155mm Gun 84-1-3

45 Gun 49-1-3

25 Pounder 49-1-3

6 Pounder 10-2-3

Terrain a talaj típusa gyakran lesz hatással az egységekre, amikor majd mozgatni akarod őket, vagy harcolni kívánsz velük a csatamezőn, ekkor nezd át majd figyelembevenni a követke- ző szabályokat a talajtípus/mozgás/harcz eliek- tus függvényében.

Mező/ideális/ideális

Folyó/lassú/nehez a támadás és a védekezés

Erdő/lassú/könnyebb a védekezés

Dombtető/lassú/könnyebb a védekezés és a

támadás

Bank/lassú/könnyebb a védekezés

Tenger/lassú/nehez a védekezés és a támadás

Tengerpart/lassú/nehezebb a védekezés és a

támadás

Épületek/lassú/könnyebb a védekezés

Bánya/lassú/ideális

Weather and Visibility időjárás és a látási vi- szonyok összefüggését lukrozi. Amikor az idő- járás be van kapcsolva, a látási viszonyok jelen- tősen romlanak az alábbiak szerint.

Száraz idő 16 négyzet

Nedves, esős 12 négyzet

Havas 8 négyzet

Ködös 4 négyzet

Mag a program egyébként gyanúsán emlé- keztet egy stílusbeli lársára. Már a tesztelés ele- jén felírt, hogy mind a menükézelése, mind pedig az ollet egy bizonyos BLUE & GRAY c- stuffal mutat fel rokon vonásokat. Rádadásul puszt- a véletlenségből mindkét game Impressions gyártmánya. A kapott kép alapján nekünk az volt a "benyomásunk", hogy a történelem melletti az Impressions is ismétli önmagát. Ennek ellenére is nagyon ki vagyunk békülve az anyaggal, mert a téma érdekes, és a maximálisan túlbonyolított kezelé- s viszonylag gyorsan (egy-két év gya- korlás után) elsajátítható. A hanghatások iga- zán csak a csatározásoknál figyelemreméltóak, a "zenéről" viszont jobb nem szólni... (bár ebben a programban nem is ez a lényeg). Megszállított stratégáknak feltétlenül ajánljuk beszerezni, de aki már kiörlöngte magát a BLUE & GRAY-jel, az inkább hanyagolja. Összegezve max 80%!

TIBSOFT & STEFA

A Virgin Games a SEGA és a SNES konzolok után Amigára is megjelentette az év egyik legkiemelkedőbb mázskálós/ügyességi játékát, ami a rajzfilmhez hasonló grafikát és hanghatásokat használ fel. A játékban Aladdint Irányítjuk, akinek a késdobáló örökön, kígyóbüvölőkön, kígyókon és egyéb más akadályokon kell átvergődnie magát ahhoz, hogy megmentse szerelmét a gonosz Jaffar karmal közül. Egy újabb nagy dobás a LION KING mellett.

AMIGA NEWS



Cannon Fodder 2 (A500/A1200/CD 32)

A CANNON FODDER egy évvel ezelőtti sikere után megérkezett a várva várt második rész. A grafika abszolút nem változott semmit sem, tulajdonképpen arról van szó, hogy csak a pályákat cserélték ki az első részhez képest, és azokon elhintettek néhány kőszobort. Ja, ha valaki nem ismerné az első részt, annak megsegjünk, hogy az egy lövöldözős játék, amelyben néhány azonosíthatatlan fajtájú zöldségből álló kommandóval kell körbe-körbe totyognunk, és ledurrogatni rengeteg hasonlóan azonosíthatatlan fajtájú hasonlóan zöldeket. Aki egyszer játszott vele, az egyszerűen nem bírta abbahagyni. (Amíg le nem lagyott...) A híresztelésekkel ellentétben a második rész semmi lényeges újítást nem tartalmaz. Kíváncslak lennénk, hogy mi tartott ezen ennyi ideig?

Alien Breed 2: Tower Assault (A500/A1200/CD 32)

Támadnak az Idegenek! (Ismerkedési estek available...) Itt az ALIEN BREED várva várt folytatása az első és a Special Edition részek után. A feladat semmit sem változott: Őj, pusztíts, s a haza tényre derül... avogy meentsük meg a galaxist az alienektől. Aki eddig még nem jött rá, egy vérbeli lövöldözős játékról van szó. Aki szereti, ha kicsiny lakását a monitoron fellűnő szétdarobolt tetemek teszik lakályossá, annak mindenképpen leszni fog az új móka, hiszen a 'Rohamtorony'-ban (rendkívül szabad fordítás) ezt a műsört akár 55 szinten keresztül is nyomathatja. Ha nem retteg a BSA rőtörő kommandóitól és a tróneres töréssel tölti az idejét (de ilyen egyszerűen elképzelni sem tudunk), akkor még jobban fog menni az ügy, mert akárcsak az első részben, itt is csak az idő lesz az ellentéfe (az is csak addig, amíg nem nyom egy billentyűt a következő szinthez).



Crystal Dragon (A500/A1200)

A program egy kitűnő szerepjáték, amely első látásra a BEHOLDER-ekre és a BLACK CRYPT-re hasonlít talán túlságosan is. A történet mindentéle zűrös dungeonokban játszódik, ronda szörnyekkel, kristályokkal, sárkányokkal, kristálysárkányokkal, meg mindentéle RPG-kellékkel, és nem utolsósorban kitűnő hanghatásokkal tarkítva. Az angol kultúrteror ellen tiltakozó Goethe-rajongók örülhetnek: a játékból német nyelvű változat is megjelent. (Bocs, hogy nincs kép a játékból, de a legszebb screenshotot CoVboy felhasználó igazolványképek vononatú BKV-bérletéhez.) (Reális effektes. Aztán ezenkívül ott van még a lehetőség, hogy előlizelek a Kiskegyedre, vagy mondjuk megválaszolok egyetlen levelet is - Netudkj)

Shaq-fu A500/A1200

Egy szép verekedős játék, amelyben a lőszerepet egy kosárlabdázó kapta, akit története-sen Shaq O'Neillnek hívnak. Hiányoljuk belőle az arcade-effektusokat, melzen kosarostul-mindenestül ki kell tépnünk a helyéből a plexiből készült palánkot, ellenben a játékban rengeteg vorlácó van ütésekre és rúgásokra, amelyekkel jól begyokorolva előbb-utóbb egy Adidas-reklámfilm keltős közepén találjuk magunkat. Vagy Nike-bon. Az, hogy cipő, az biztos. (Van még a Martens, mást azonkívül már nem nagyon ismerek - CoVboy) Lényeg az, hogy a tízenkét ellenséges reklámpropagandista hosszú időre le fogja kölni a stílus szerelmesselt.



Mortal Kombat 2 (A500/A1200)

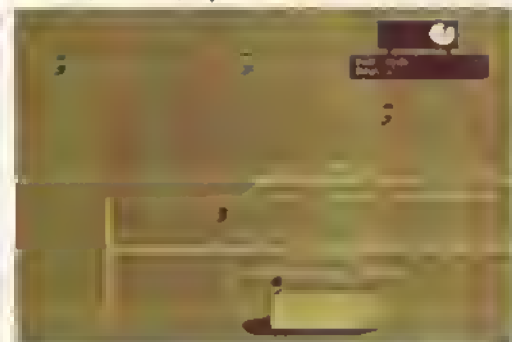
Na, most jön az a nagy sláger, amire az eleje óta spórolunk: MORTAL COMBAT 2. A régen beharangozott program végre itt van Amigára is. Újabb harcosokkal bővült a skála, de régebbi kedvenceinkkel is játszhatunk. Vannak mindentípusú tyúkok is, úgymint Mileena és Kitana, akiket úgyszintén meg kell rugdosni meg csapkodni. Ez ellen szerény lelkünk igencsak berzenkedik. Márcsak azért is, mert ha ismeretelünk nem csúsznak, akkor a nőkkel való kommunikációnak vannak ennél sokkal inkább kellemesebb változatok is. (Jól mondja, fiám. Éppen ezért a Gettóval együtt körünk minden Csilla névre hallgatónő lányt, hogy erről a témáról elbeszélgessünk velük. Meg minden nem Csilla névre hallgatónő lányt is - CoVboy) A játék az első részhez képest lényegesen minőségi javulást mutat. A küzdelmek befejezés háromféle módon lehetséges: Fatality (egyéni kivégzés), Babality (humoros kivégzés), vagy Friendship, azaz békekötés.



A hírekkel ellentétben Amigára is megjelent a Maxis gondozásában a SIM-sorozat legújabb darabja. Igaz, a szükséges minimális memória mérete 4 Mbyte, és a program csak nagyfelbontáson működik. Remélhetőleg senkinek nem kell bemutatni ezeket a gazdasági/stratégiai/életjáték/meg még a jóég tudja milyen játékokat - aki nem játszott még ilyenekkel, az nem is igazán tudja, mit jelent az, ha az ember igazán JÁTSZIK. Méltatni igazán nem is tudjuk: legyen elég annyi, hogy pontosan megfelel azoknak az elvárásoknak, amit az ember egy igazi játékkal szemben támaszt. A grafika mellett a hanghatások is kiemelkedőek. A gazdasági szimulációk terén mindenképpen az az első helyen áll, így tehát méltó folytatása a Sim-sorozatnak. Mit lehet még mondani róla? Mindenképpen szerezz be!

Futball Glory (A500/1200)

Újabb móka a sportprogramok kedvelőinek, főleg azoknak, akik párosban szeretnek nyomtatni a dolgokat. (Az olyan unalmas tud lenni, ahogy a gép hini a gólokat... Ki akar magyar szövetségi kapitányt szimulálni?) Több mondanivaló nem nagyon van róla - szaladj el a szólon, add be, fejezd be!



Lords of the Realm (A500/A1200)

Első látásra rögtön a DEFENDER OF THE CROWN jutott az eszünkbe. Másodkára is. Harmadikra telledettük, hogy valamelyik lemez a negyedik dimenzióba diffundált. (Nem baj, veszünk még egyet a sarki szottverbutilkban.) A jó öreg DOC úgy látszik az idők végezetéig mintául fog szolgálni bármilyen stratégiai játéknak, ami a középkorban játszódik és megpróbál valami olyan szellemi élményt nyújtani a játékosnak, amire egy lövöldözős program képtelen. Amikor nem csak a zenét, hanem az igényes klivtelezést megpillantottuk, rájöttünk, ez egyszer az Impressions valóban valami nagyot alkotott. (Cool guy: 'megpillantotta a zenét'. Vajon melyik szotliverdében kapható az az implant, amivel járni lehet a hangot? - CoVboy) A történet -mint már említettük - a középkori Angliában játszódik, teljesen a la DOC, csodálatos hanghatásokkal fűszerezve. Reméljük, az Impressions tartja ezt a szintet a jövőben is.



Fields of Glory (A500/A1200/CD-32)

A Microprose a PC-s verzió sikere után megjelentette Amigára is ezt a stratégiai programot, ami az előzetes infókhoz képest nagy csalódást okozott. A program alap A1200-ason is lassú, nem beszélve az 500-as verzióról. A story megegyezik a PC-n megismerttel: a napóleoni háborúk csatáin küzdhetjük át magunkat a franciák, vagy elleneleik oldalán.



C64 FELHASZNÁLÓI RÖVAT

Raster-redőny

Gondolom ennek az effektnek van normális elnevezése is: DEMO-ban gyakran alkalmazták; a képernyőn a háttérben redőnyszerűen végigsuhanó rasztercsíkok állt elő. A programban beállítottunk egy olyan rasztercsíkokból álló sávot, amelyben 8-as lépésközzel egyre növekvő (tehát megnyíló), majd csökkenő (csukódó) csíkok találhatók (az 'üres' részekben a háttérszín látszik). Ezt a sávot tologatjuk a memóriában 8-as lépésközzel. Aból a területből, amelyen a sávot végigtoljuk, egy rövidebb részt a megszakításban a képernyőre másolunk (a háttér- és keretszínbe), így, ha itt halad át, láthatóvá válik a redőny. A redőzés néhány másodperces szünet után suhan csak át a képernyőn, tehát nem sűrűn egymás után, így nem hoz létre zavaró villódzást. Most jöjjön a program:

```

C000      .OPT 00
C001      .EQU 0
C002      LDA #99
C003      LDA #0
C004      STA CO,X
C005      STA CO+100,X
C006      STA CO+200,X
C007      DEX
C008      BPL V4
C009      SEI
C010      LDA #57F
C011      STA $DC0D
C012      LDA #581
C013      STA $D01A
C014      LDA #<11
C015      STA $0314
C016      LDA #>11
C017      STA $031F
C018      LDA #531
C019      STA $D012
C020      LDA #51E
C021      STA $D011
C022      LDA #<CO
C023      STA $FD
C024      LDA #>CO
C025      STA $FE
C026      LDA #
C027      STA $EB
C028      CLI
C029      RTS
C030      INC $D+19
C031      LDY #31F
C032      V1 DEX
C033      BNE V1
C034      LDA CO+100,X
C035      STA $D+20
C036      STA $D+21
C037      LDY #0,X
C038      DEY
C039      BNE V3
C040      INX
C041      CPX #104
C042      BNE V2
C043      LDA #0
C044      STA $D+20
C045      STA $D+21
C046      INC $FB
C047      LDA $FB
C048      CMP #3

```

```

C067      D0 2D      BNE #1
C068      A0 #1      LDA #
C069      B0 FE      STA $FE
C070      A0 00      LDY #
C071      B0 01      LDA #0,1
C072      91 FD      STA $FD
C073      08          JY #12
C074      00 78      BNE #
C075      0D FE      LDA #
C076      A5 1D      LDA #
C077      1          JY #
C078      09 04      ALD #
C079      01 02      BPL #
C080      E6 FE      INY #
C081      B0 FD      STA $FD
C082      A6 FE      LDY $FF
C083      B0 C3      JEX # 0+4 0
C084      D0 0C      BPL #
C085      09 04      JY # 0+4 4
C086      D0 08      BPL #
C087      A9 09      LDA #09
C088      01 FL      STA $FL
C089      A9 01      LDA #01
C090      01 FE      STA $FE
C091      4C 31 EA AT JMI $EASL
C092      LO      .BYTE 1,2,3,4,5,6,7,8,9
C093      .BYTE 1,1,2,3,4,5,6,7,8,9
C094      .BYTE 1,2,3,4,5,6,7,8,9
C095      .BYTE 1,3,4,5,6,7,8,9
C096      .BYTE 1,6,7,8,9,10,11,12
C097      .BYTE 1,6,7,8,9,10,11,12
C098      .BYTE 1,7,8,9,10,11,12
C099      .BYTE 1,7,8,9,10,11,12
C100      .BYTE 1,8,9,10,11,12
C101      .BYTE 1,9,10,11,12
C102      .BYTE 1,10,11,12
C103      .BYTE 1,11,12
C104      .BYTE 1,12
C105      .BYTE 1,13
C106      .BYTE 1,14
C107      .BYTE 1,15
C108      .BYTE 1,16
C109      .BYTE 1,17
C110      .BYTE 1,18
C111      .BYTE 1,19
C112      .BYTE 1,20
C113      .BYTE 1,21
C114      .BYTE 1,22
C115      .BYTE 1,23
C116      .BYTE 1,24
C117      .BYTE 1,25
C118      .BYTE 1,26
C119      .BYTE 1,27
C120      .BYTE 1,28
C121      .BYTE 1,29
C122      .BYTE 1,30
C123      .BYTE 1,31
C124      .BYTE 1,32
C125      .BYTE 1,33
C126      .BYTE 1,34
C127      .BYTE 1,35
C128      .BYTE 1,36
C129      .BYTE 1,37
C130      .BYTE 1,38
C131      .BYTE 1,39
C132      .BYTE 1,40
C133      .BYTE 1,41
C134      .BYTE 1,42
C135      .BYTE 1,43
C136      .BYTE 1,44
C137      .BYTE 1,45
C138      .BYTE 1,46
C139      .BYTE 1,47
C140      .BYTE 1,48
C141      .BYTE 1,49
C142      .BYTE 1,50
C143      .BYTE 1,51
C144      .BYTE 1,52
C145      .BYTE 1,53
C146      .BYTE 1,54
C147      .BYTE 1,55
C148      .BYTE 1,56
C149      .BYTE 1,57
C150      .BYTE 1,58
C151      .BYTE 1,59
C152      .BYTE 1,60
C153      .BYTE 1,61
C154      .BYTE 1,62
C155      .BYTE 1,63
C156      .BYTE 1,64
C157      .BYTE 1,65
C158      .BYTE 1,66
C159      .BYTE 1,67
C160      .BYTE 1,68
C161      .BYTE 1,69
C162      .BYTE 1,70
C163      .BYTE 1,71
C164      .BYTE 1,72
C165      .BYTE 1,73
C166      .BYTE 1,74
C167      .BYTE 1,75
C168      .BYTE 1,76
C169      .BYTE 1,77
C170      .BYTE 1,78
C171      .BYTE 1,79
C172      .BYTE 1,80
C173      .BYTE 1,81
C174      .BYTE 1,82
C175      .BYTE 1,83
C176      .BYTE 1,84
C177      .BYTE 1,85
C178      .BYTE 1,86
C179      .BYTE 1,87
C180      .BYTE 1,88
C181      .BYTE 1,89
C182      .BYTE 1,90
C183      .BYTE 1,91
C184      .BYTE 1,92
C185      .BYTE 1,93
C186      .BYTE 1,94
C187      .BYTE 1,95
C188      .BYTE 1,96
C189      .BYTE 1,97
C190      .BYTE 1,98
C191      .BYTE 1,99
C192      .BYTE 1,100
C193      .BYTE 1,101
C194      .BYTE 1,102
C195      .BYTE 1,103
C196      .BYTE 1,104
C197      .BYTE 1,105
C198      .BYTE 1,106
C199      .BYTE 1,107
C200      .BYTE 1,108
C201      .BYTE 1,109
C202      .BYTE 1,110
C203      .BYTE 1,111
C204      .BYTE 1,112
C205      .BYTE 1,113
C206      .BYTE 1,114
C207      .BYTE 1,115
C208      .BYTE 1,116
C209      .BYTE 1,117
C210      .BYTE 1,118
C211      .BYTE 1,119
C212      .BYTE 1,120
C213      .BYTE 1,121
C214      .BYTE 1,122
C215      .BYTE 1,123
C216      .BYTE 1,124
C217      .BYTE 1,125
C218      .BYTE 1,126
C219      .BYTE 1,127
C220      .BYTE 1,128
C221      .BYTE 1,129
C222      .BYTE 1,130
C223      .BYTE 1,131
C224      .BYTE 1,132
C225      .BYTE 1,133
C226      .BYTE 1,134
C227      .BYTE 1,135
C228      .BYTE 1,136
C229      .BYTE 1,137
C230      .BYTE 1,138
C231      .BYTE 1,139
C232      .BYTE 1,140
C233      .BYTE 1,141
C234      .BYTE 1,142
C235      .BYTE 1,143
C236      .BYTE 1,144
C237      .BYTE 1,145
C238      .BYTE 1,146
C239      .BYTE 1,147
C240      .BYTE 1,148
C241      .BYTE 1,149
C242      .BYTE 1,150
C243      .BYTE 1,151
C244      .BYTE 1,152
C245      .BYTE 1,153
C246      .BYTE 1,154
C247      .BYTE 1,155
C248      .BYTE 1,156
C249      .BYTE 1,157
C250      .BYTE 1,158
C251      .BYTE 1,159
C252      .BYTE 1,160
C253      .BYTE 1,161
C254      .BYTE 1,162
C255      .BYTE 1,163
C256      .BYTE 1,164
C257      .BYTE 1,165
C258      .BYTE 1,166
C259      .BYTE 1,167
C260      .BYTE 1,168
C261      .BYTE 1,169
C262      .BYTE 1,170
C263      .BYTE 1,171
C264      .BYTE 1,172
C265      .BYTE 1,173
C266      .BYTE 1,174
C267      .BYTE 1,175
C268      .BYTE 1,176
C269      .BYTE 1,177
C270      .BYTE 1,178
C271      .BYTE 1,179
C272      .BYTE 1,180
C273      .BYTE 1,181
C274      .BYTE 1,182
C275      .BYTE 1,183
C276      .BYTE 1,184
C277      .BYTE 1,185
C278      .BYTE 1,186
C279      .BYTE 1,187
C280      .BYTE 1,188
C281      .BYTE 1,189
C282      .BYTE 1,190
C283      .BYTE 1,191
C284      .BYTE 1,192
C285      .BYTE 1,193
C286      .BYTE 1,194
C287      .BYTE 1,195
C288      .BYTE 1,196
C289      .BYTE 1,197
C290      .BYTE 1,198
C291      .BYTE 1,199
C292      .BYTE 1,200
C293      .BYTE 1,201
C294      .BYTE 1,202
C295      .BYTE 1,203
C296      .BYTE 1,204
C297      .BYTE 1,205
C298      .BYTE 1,206
C299      .BYTE 1,207
C300      .BYTE 1,208
C301      .BYTE 1,209
C302      .BYTE 1,210
C303      .BYTE 1,211
C304      .BYTE 1,212
C305      .BYTE 1,213
C306      .BYTE 1,214
C307      .BYTE 1,215
C308      .BYTE 1,216
C309      .BYTE 1,217
C310      .BYTE 1,218
C311      .BYTE 1,219
C312      .BYTE 1,220
C313      .BYTE 1,221
C314      .BYTE 1,222
C315      .BYTE 1,223
C316      .BYTE 1,224
C317      .BYTE 1,225
C318      .BYTE 1,226
C319      .BYTE 1,227
C320      .BYTE 1,228
C321      .BYTE 1,229
C322      .BYTE 1,230
C323      .BYTE 1,231
C324      .BYTE 1,232
C325      .BYTE 1,233
C326      .BYTE 1,234
C327      .BYTE 1,235
C328      .BYTE 1,236
C329      .BYTE 1,237
C330      .BYTE 1,238
C331      .BYTE 1,239
C332      .BYTE 1,240
C333      .BYTE 1,241
C334      .BYTE 1,242
C335      .BYTE 1,243
C336      .BYTE 1,244
C337      .BYTE 1,245
C338      .BYTE 1,246
C339      .BYTE 1,247
C340      .BYTE 1,248
C341      .BYTE 1,249
C342      .BYTE 1,250
C343      .BYTE 1,251
C344      .BYTE 1,252
C345      .BYTE 1,253
C346      .BYTE 1,254
C347      .BYTE 1,255
C348      .BYTE 1,256
C349      .BYTE 1,257
C350      .BYTE 1,258
C351      .BYTE 1,259
C352      .BYTE 1,260
C353      .BYTE 1,261
C354      .BYTE 1,262
C355      .BYTE 1,263
C356      .BYTE 1,264
C357      .BYTE 1,265
C358      .BYTE 1,266
C359      .BYTE 1,267
C360      .BYTE 1,268
C361      .BYTE 1,269
C362      .BYTE 1,270
C363      .BYTE 1,271
C364      .BYTE 1,272
C365      .BYTE 1,273
C366      .BYTE 1,274
C367      .BYTE 1,275
C368      .BYTE 1,276
C369      .BYTE 1,277
C370      .BYTE 1,278
C371      .BYTE 1,279
C372      .BYTE 1,280
C373      .BYTE 1,281
C374      .BYTE 1,282
C375      .BYTE 1,283
C376      .BYTE 1,284
C377      .BYTE 1,285
C378      .BYTE 1,286
C379      .BYTE 1,287
C380      .BYTE 1,288
C381      .BYTE 1,289
C382      .BYTE 1,290
C383      .BYTE 1,291
C384      .BYTE 1,292
C385      .BYTE 1,293
C386      .BYTE 1,294
C387      .BYTE 1,295
C388      .BYTE 1,296
C389      .BYTE 1,297
C390      .BYTE 1,298
C391      .BYTE 1,299
C392      .BYTE 1,300
C393      .BYTE 1,301
C394      .BYTE 1,302
C395      .BYTE 1,303
C396      .BYTE 1,304
C397      .BYTE 1,305
C398      .BYTE 1,306
C399      .BYTE 1,307
C400      .BYTE 1,308
C401      .BYTE 1,309
C402      .BYTE 1,310
C403      .BYTE 1,311
C404      .BYTE 1,312
C405      .BYTE 1,313
C406      .BYTE 1,314
C407      .BYTE 1,315
C408      .BYTE 1,316
C409      .BYTE 1,317
C410      .BYTE 1,318
C411      .BYTE 1,319
C412      .BYTE 1,320
C413      .BYTE 1,321
C414      .BYTE 1,322
C415      .BYTE 1,323
C416      .BYTE 1,324
C417      .BYTE 1,325
C418      .BYTE 1,326
C419      .BYTE 1,327
C420      .BYTE 1,328
C421      .BYTE 1,329
C422      .BYTE 1,330
C423      .BYTE 1,331
C424      .BYTE 1,332
C425      .BYTE 1,333
C426      .BYTE 1,334
C427      .BYTE 1,335
C428      .BYTE 1,336
C429      .BYTE 1,337
C430      .BYTE 1,338
C431      .BYTE 1,339
C432      .BYTE 1,340
C433      .BYTE 1,341
C434      .BYTE 1,342
C435      .BYTE 1,343
C436      .BYTE 1,344
C437      .BYTE 1,345
C438      .BYTE 1,346
C439      .BYTE 1,347
C440      .BYTE 1,348
C441      .BYTE 1,349
C442      .BYTE 1,350
C443      .BYTE 1,351
C444      .BYTE 1,352
C445      .BYTE 1,353
C446      .BYTE 1,354
C447      .BYTE 1,355
C448      .BYTE 1,356
C449      .BYTE 1,357
C450      .BYTE 1,358
C451      .BYTE 1,359
C452      .BYTE 1,360
C453      .BYTE 1,361
C454      .BYTE 1,362
C455      .BYTE 1,363
C456      .BYTE 1,364
C457      .BYTE 1,365
C458      .BYTE 1,366
C459      .BYTE 1,367
C460      .BYTE 1,368
C461      .BYTE 1,369
C462      .BYTE 1,370
C463      .BYTE 1,371
C464      .BYTE 1,372
C465      .BYTE 1,373
C466      .BYTE 1,374
C467      .BYTE 1,375
C468      .BYTE 1,376
C469      .BYTE 1,377
C470      .BYTE 1,378
C471      .BYTE 1,379
C472      .BYTE 1,380
C473      .BYTE 1,381
C474      .BYTE 1,382
C475      .BYTE 1,383
C476      .BYTE 1,384
C477      .BYTE 1,385
C478      .BYTE 1,386
C479      .BYTE 1,387
C480      .BYTE 1,388
C481      .BYTE 1,389
C482      .BYTE 1,390
C483      .BYTE 1,391
C484      .BYTE 1,392
C485      .BYTE 1,393
C486      .BYTE 1,394
C487      .BYTE 1,395
C488      .BYTE 1,396
C489      .BYTE 1,397
C490      .BYTE 1,398
C491      .BYTE 1,399
C492      .BYTE 1,400
C493      .BYTE 1,401
C494      .BYTE 1,402
C495      .BYTE 1,403
C496      .BYTE 1,404
C497      .BYTE 1,405
C498      .BYTE 1,406
C499      .BYTE 1,407
C500      .BYTE 1,408
C501      .BYTE 1,409
C502      .BYTE 1,410
C503      .BYTE 1,411
C504      .BYTE 1,412
C505      .BYTE 1,413
C506      .BYTE 1,414
C507      .BYTE 1,415
C508      .BYTE 1,416
C509      .BYTE 1,417
C510      .BYTE 1,418
C511      .BYTE 1,419
C512      .BYTE 1,420
C513      .BYTE 1,421
C514      .BYTE 1,422
C515      .BYTE 1,423
C516      .BYTE 1,424
C517      .BYTE 1,425
C518      .BYTE 1,426
C519      .BYTE 1,427
C520      .BYTE 1,428
C521      .BYTE 1,429
C522      .BYTE 1,430
C523      .BYTE 1,431
C524      .BYTE 1,432
C525      .BYTE 1,433
C526      .BYTE 1,434
C527      .BYTE 1,435
C528      .BYTE 1,436
C529      .BYTE 1,437
C530      .BYTE 1,438
C531      .BYTE 1,439
C532      .BYTE 1,440
C533      .BYTE 1,441
C534      .BYTE 1,442
C535      .BYTE 1,443
C536      .BYTE 1,444
C537      .BYTE 1,445
C538      .BYTE 1,446
C539      .BYTE 1,447
C540      .BYTE 1,448
C541      .BYTE 1,449
C542      .BYTE 1,450
C543      .BYTE 1,451
C544      .BYTE 1,452
C545      .BYTE 1,453
C546      .BYTE 1,454
C547      .BYTE 1,455
C548      .BYTE 1,456
C549      .BYTE 1,457
C550      .BYTE 1,458
C551      .BYTE 1,459
C552      .BYTE 1,460
C553      .BYTE 1,461
C554      .BYTE 1,462
C555      .BYTE 1,463
C556      .BYTE 1,464
C557      .BYTE 1,465
C558      .BYTE 1,466
C559      .BYTE 1,467
C560      .BYTE 1,468
C561      .BYTE 1,469
C562      .BYTE 1,470
C563      .BYTE 1,471
C564      .BYTE 1,472
C565      .BYTE 1,473
C566      .BYTE 1,474
C567      .BYTE 1,475
C568      .BYTE 1,476
C569      .BYTE 1,477
C570      .BYTE 1,478
C571      .BYTE 1,479
C572      .BYTE 1,480
C573      .BYTE 1,481
C574      .BYTE 1,482
C575      .BYTE 1,483
C576      .BYTE 1,484
C577      .BYTE 1,485
C578      .BYTE 1,486
C579      .BYTE 1,487
C580      .BYTE 1,488
C581      .BYTE 1,489
C582      .BYTE 1,490
C583      .BYTE 1,491
C584      .BYTE 1,492
C585      .BYTE 1,493
C586      .BYTE 1,494
C587      .BYTE 1,495
C588      .BYTE 1,496
C589      .BYTE 1,497
C590      .BYTE 1,498
C591      .BYTE 1,499
C592      .BYTE 1,500
C593      .BYTE 1,501
C594      .BYTE 1,502
C595      .BYTE 1,503
C596      .BYTE 1,504
C597      .BYTE 1,505
C598      .BYTE 1,506
C599      .BYTE 1,507
C600      .BYTE 1,508
C601      .BYTE 1,509
C602      .BYTE 1,510
C603      .BYTE 1,511
C604      .BYTE 1,512
C605      .BYTE 1,513
C606      .BYTE 1,514
C607      .BYTE 1,515
C608      .BYTE 1,516
C609      .BYTE 1,517
C610      .BYTE 1,518
C611      .BYTE 1,519
C612      .BYTE 1,520
C613      .BYTE 1,521
C614      .BYTE 1,522
C615      .BYTE 1,523
C616      .BYTE 1,524
C617      .BYTE 1,525
C618      .BYTE 1,526
C619      .BYTE 1,527
C620      .BYTE 1,528
C621      .BYTE 1,529
C622      .BYTE 1,530
C623      .BYTE 1,531
C624      .BYTE 1,532
C625      .BYTE 1,533
C626      .BYTE 1,534
C627      .BYTE 1,535
C628      .BYTE 1,536
C629      .BYTE 1,537
C630      .BYTE 1,538
C631      .BYTE 1,539
C632      .BYTE 1,540
C633      .BYTE 1,541
C634      .BYTE 1,542
C635      .BYTE 1,543
C636      .BYTE 1,544
C637      .BYTE 1,545
C638      .BYTE 1,546
C639      .BYTE 1,547
C640      .BYTE 1,548
C641      .BYTE 1,549
C642      .BYTE 1,550
C643      .BYTE 1,551
C644      .BYTE 1,552
C645      .BYTE 1,553
C646      .BYTE 1,554
C647      .BYTE 1,555
C648      .BYTE 1,556
C649      .BYTE 1,557
C650      .BYTE 1,558
C651      .BYTE 1,559
C652      .BYTE 1,560
C653      .BYTE 1,561
C654      .BYTE 1,562
C655      .BYTE 1,563
C656      .BYTE 1,564
C657      .BYTE 1,565
C658      .BYTE 1,566
C659      .BYTE 1,567
C660      .BYTE 1,568
C661      .BYTE 1,569
C662      .BYTE 1,570
C663      .BYTE 1,571
C664      .BYTE 1,572
C665      .BYTE 1,573
C666      .BYTE 1,574
C667      .BYTE 1,575
C668      .BYTE 1,576
C669      .BYTE 1,577
C670      .BYTE 1,578
C671      .BYTE 1,579
C672      .BYTE 1,580
C673      .BYTE 1,581
C674      .BYTE 1,582
C675      .BYTE 1,583
C676      .BYTE 1,584
C677      .BYTE 1,585
C678      .BYTE 1,586
C679      .BYTE 1,587
C680      .BYTE 1,588
C681      .BYTE 1,589
C682      .BYTE 1,590
C683      .BYTE 1,591
C684      .BYTE 1,592
C685      .BYTE 1,593
C686      .BYTE 1,594
C687      .BYTE 1,595
C688      .BYTE 1,596
C689      .BYTE 1,597
C690      .BYTE 1,598
C691      .BYTE 1,599
C692      .BYTE 1,600
C693      .BYTE 1,601
C694      .BYTE 1,602
C695      .BYTE 1,603
C696      .BYTE 1,604
C697      .BYTE 1,605
C698      .BYTE 1,606
C699      .BYTE 1,607
C700      .BYTE 1,608
C701      .BYTE 1,609
C702      .BYTE 1,610
C703      .BYTE 1,611
C704      .BYTE 1,612
C705      .BYTE 1,613
C706      .BYTE 1,614
C707      .BYTE 1,615
C708      .BYTE 1,616
C709      .BYTE 1,617
C710      .BYTE 1,618
C711      .BYTE 1,619
C712      .BYTE 1,620
C713      .BYTE 1,621
C714      .BYTE 1,622
C715      .BYTE 1,623
C716      .BYTE 1,624
C717      .BYTE 1,625
C718      .BYTE 1,626
C719      .BYTE 1,627
C720      .BYTE 1,628
C721      .BYTE 1,629
C722      .BYTE 1,630
C723      .BYTE 1,631
C724      .BYTE 1,632
C725      .BYTE 1,633
C726      .BYTE 1,634
C727      .BYTE 1,635
C728      .BYTE 1,636
C729      .BYTE 1,637
C730      .BYTE 1,638
C731      .BYTE 1,639
C732      .BYTE 1,640
C733      .BYTE 1,641
C734      .BYTE 1,642
C735      .BYTE 1,643
C736      .BYTE 1,644
C737      .BYTE 1,645
C738      .BYTE 1,646
C739      .BYTE 1,647
C740      .BYTE 1,648
C741      .BYTE 1,649
C742      .BYTE 1,650
C743      .BYTE 1,651
C744      .BYTE 1,652
C745      .BYTE 1,653
C746      .BYTE 1,654
C747      .BYTE 1,655
C748      .BYTE 1,656
C749      .BYTE 1,657
C750      .BYTE 1,658
C751      .BYTE 1,659
C752      .BYTE 1,660
C753      .BYTE 1,661
C754      .BYTE 1,662
C755      .BYTE 1,663
C756      .BYTE 1,664
C757      .BYTE 1,665
C758      .BYTE 1,666
C759      .BYTE 1,667
C760      .BYTE 1,668
C761      .BYTE 1,669
C762      .BYTE 1,670
C763      .BYTE 1,671
C764      .BYTE 1,672
C765      .BYTE 1,673
C766      .BYTE 1,674
C767      .BYTE 1,675
C768      .BYTE 1,676
C769      .BYTE 1,677
C770      .BYTE 1,678
C771      .BYTE 1,679
C772      .BYTE 1,680
C773      .BYTE 1,681
C774      .BYTE 1,682
C775      .BYTE 1,683
C776      .BYTE 1,684
C777      .BYTE 1,685
C778      .BYTE 1,686
C779      .BYTE 1,687
C780      .BYTE 1,688
C781      .BYTE 1,689
C782      .BYTE 1,690
C783      .BYTE 1,691
C784      .BYTE 1,692
C785      .BYTE 1,693
C786      .BYTE 1,694
C787      .BYTE 1,695
C788      .BYTE 1,696
C789      .BYTE 1,697
C790      .BYTE 1,698
C791      .BYTE 1,699
C792      .BYTE 1,700
C793      .BYTE 1,701
C794      .BYTE 1,702
C795      .BYTE 1,703
C796      .BYTE 1,704
C797      .BYTE 1,705
C798      .BYTE 1,706
C799      .BYTE 1,707
C800      .BYTE 1,708
C801      .BYTE 1,709
C802      .BYTE 1,710
C803      .BYTE 1,711
C804      .BYTE 1,712
C805      .BYTE 1,713
C806      .BYTE 1,714
C807      .BYTE 1,715
C808      .BYTE 1,716
C809      .BYTE 1,717
C810      .BYTE 1,718
C811      .BYTE 1,719
C812      .BYTE 1,720
C813      .BYTE 1,721
C814      .BYTE 1,722
C815      .BYTE 1,723
C816      .BYTE 1,724
C817      .BYTE 1,725
C818      .BYTE 1,726
C819      .BYTE 1,727
C820      .BYTE 1,728
C821      .BYTE 1,729
C822      .BYTE 1,730
C823      .BYTE 1,731
C824      .BYTE 1,732
C825      .BYTE 1,733
C826      .BYTE 1,734
C827      .BYTE 1,735
C828      .BYTE 1,736
C829      .BYTE 1,737
C830      .BYTE 1,738
C831      .BYTE 1,739
C832      .BYTE 1,740
C833      .BYTE 1,741
C834      .BYTE 1,742
C835      .BYTE 1,743
C836      .BYTE 1,744
C837      .BYTE 1,745
C838      .BYTE 1,746
C839      .BYTE 1,747
C840      .BYTE 1,748
C841      .BYTE 1,749
C842      .BYTE 1,750
C843      .BYTE 1,751
C844      .BYTE 1,752
C845      .BYTE 1,753
C846      .BYTE 1,754
C847      .BYTE 1,755
C848      .BYTE 1,756
C849      .BYTE 1,757
C850      .BYTE 1,758
C851      .BYTE 1,759
C852      .BYTE 1,760
C853      .BYTE 1,761
C854      .BYTE 1,762
C855      .BYTE 1,763
C856      .BYTE 1,764
C857      .BYTE 1,765
C858      .BYTE 1,766
C859      .BYTE 1,767
C860      .BYTE 1,768
C861      .BYTE 1,769
C862      .BYTE 1,770
C863      .BYTE 1,771
C864      .BYTE 1,772
C865      .BYTE 1,773
C866      .BYTE 1,774
C867      .BYTE 1,775
C868      .BYTE 1,776
C869      .BYTE 1,777
C870      .BYTE 1,778
C871      .BYTE 1,779
C872      .BYTE 1,780
C873      .BYTE 1,781
C874      .BYTE 1,782
C875      .BYTE 1,783
C876
```


AMIGA FELHASZNÁLÓI ROVAT

Settlers Editor (2. rész)

00 Víz: Igen mély
01 Víz: Mély
02 Víz: Sekély
03 Víz: Nagyon sekély
A víz a játékokban csak halászásra és szállításra használható. Az egyetlen különbség a mélységek között az, hogy a két sekély víz típus világoskékkel jelenik meg, a két mély víz típus viszont sötétkékkel. Azért a víz hozzáadásakor vagy elvételekor figyeljünk a speciális követelményekre. (ALTITUDE, OBSTACLES, WAVES)

04 FI: Tóhoz közeli vízes földek.
05 FI: Kis folyók.
06 FI: Közel a hegyekhez.
07 FI: Közel a sivataghoz.
A fű mindig hasznos. Ezt eszik a tehénnek is. Azonban, ha egy rossz fűtípust használunk egy épületet, akkor a játék figyelmeztetés nélkül felgyújtja azt. A sivatag mellett közvetlenül a 05-ös fűtípus szokott lenni. Ha kihagyjuk a 07-es közbenes zónát, az öngyulladás veszélye fenyegeti az épületeinket. Az ilyen kellemtelen helyzetek megelőzésére létezik az EdSet-nek egy menüfunkciója. Ez pedig a REPAIR INSANE SETTINGS FOR TERRAIN: EDGES, ami megváltoztatja a fűvonalakat, úgy, hogy a megfelelő fű-alcsoportokat a megfelelő helyre teszi. Néhány fűtípus nem enged, hogy nagyobb épületekkel építsünk rá, (04-es) vagy búza teremjen rajta. (07-es)

08 Sivatag: Nagyon közel van a sivatag széléhez.
09 Sivatag: Közel van a széléhez.
0A Sivatag: A középső rész.
Fogalmam sincs, mi a fenét kell három fajta sivatag típus. A game úgy írja le az egyenként a sivatagot, hogy van egy 0A-s, ami egy 09-es gyűrű veszkörül, ez pedig egy 08-as gyűrű.
0B Hegyek: Nagyon közel a peremhez.
0C Hegyek: Közel a peremhez.
0D Hegyek: Középső rész, nincs hó.

En itt bármennyire is próbálkoztam, nem tudtam rájönni, hogy mi lehet a különbség a három hegytípus között. A megjelölés ráköt vár.
0E Hó: Jelenléteketlen, bányászni lehet rajta.
0F Hó: Mély, nem lehet bányászni rajta.
A különbség itt egyértelmű. A jelenléteketlen havon a hórétegek szelektálhatók, a mély havon pedig a sűrűsítés, csak hó részt. Egy egyszerű SEARCH AND REPLACE-el az összes havas részt alkalmassá tehetjük a bányászásra.

SEARCH AND REPLACE vs. STENCIL

Az EdSet-el a funkcióknál a SPECIAL FUNCTIONS-ban rendelkezik. Hogy miért van ez a funkció? Nos, a területtípusok másképp viselkednek, mint a tájkép "dlsz". A tájkép csak egy pontból álló rácsozat, és minden különböző SHOW beállításban pontonként csak egy objektum lehet, kivéve a területtípusoknál. Valójában két területtípus van pontonként, mert a négyzet alakú földdarab, ami a pont jelöl, két háromszögre van osztva. A fenti tájképtípusok csak a jobb oldali digit-el használják, nem a bal. Ez két lerövidített (4 bites számhalmaz) kombinál egy ponton. A legelső funkció megpróbálja a két lerövidített párban az átváltást végezni. Azonban a STENCIL csak egy pontot használ pontonként, ami azt jelenti, hogy a két területtípus páronként vagy belül, vagy kívül található a stencilen. Ezért jó a SEARCH AND REPLACE, mert az a különböző területtípusokon minden párban egyenként megy végig.

WAVES.
Egytizedes számítás. A két számérték:

00 Hullámok hullámok
80 Hullámok a vízben
Szokásos USING kapcsolás itt is van. Hullámok nélkül a víz csak egyhangúan kék. E bit bekapcsolása aktivizálni fogja a hullámok miniatúráit azon a részen. Ha 00 a magasság, akkor távol fog megjelenni. Ha vannak hullámok, akkor a víz frangoskodik és be vannak kapcsolva. Ha egy új tavat hozunk létre, vagy egy régi akarunk megszűntetni, akkor a hullámokat lefűszkeljük a SPECIAL FUNCTIONS menüből, a REPAIR INSANE SETTINGS FOR WATER: WAVES utasítással. Ez egy egyszerű javítási funkció az OBSTACLES blokk részére, amelynek a lavrikhoz szükségesek.

OBJECTS: Tárgyak.
Ha először futtatjuk az EdSet-et, akkor ezeket az objektumokat találjuk meg, de ne felejtsek össze ezeket az objektumokat, amikor az EdSet új tájképeket, mint az általános objektumok. Azok az objektumok, amik itt vannak a listában, "fizikai" tárgyak, mint például a fák, vagy a sziklák. Nézzük sorban a tárgylistát.
00. Semmi.
01. Egy zászló.
02. Egy kis épület

A játékok addig vár, amíg nem talál az ID NUM HIGH-ban, vagy az ID NUM LOW-ban egy épület ID számát. Ezt arra fogja használni, hogy utánanézzen az épületnek egy listában a Savn file-ban. Ebből a listából találja ki az editor, hogy milyen fajta az épület, mennyire épült fel, milyen kiegészítőket, emberekkel tartalmaz, lángokban áll, stb. Azért ha egy mód van rá, ne keverjük össze az épületeket.
03. Egy nagy épület. Ez ugyanaz, mint az előző, csak itt szükséges egy kis föld hozzá, ami magasabb van a lengerszínénél.
04. A kaszáló.
05-07. Ismeretlen.

08-0F. Nyolc fűtípus. Az editor egy fűtípusnak a nyolc animációs fázisaként használja ezeket, folyamatosan változtatva a számokat. Ha az összes fűtípust ki akarjuk választani, akkor használjuk a GROUP stencil funkciót. Ha egy fűtípust rakunk le valahova, akkor nem számít, hogy melyik számot használjuk ezek közül, mert a gép egyből elköveti megváltoztatni.
10-17. Egy fűtípus nyolc animációs fázisa.
18-18. Egy párnafűtípus nyolc animációs fázisa. (A sivatagban található)
1C-1F. Egy fűtípus nyolc animációs fázisa. (A tavakban található)

20-47. Ismeretlen. Rendszerint tönkromog.
48-4F. Gránit nyolc nagysága. Ezek nem animációs fázisok. Ezek mindegyike különböző darabokból áll, mivel a sziklák kisebbek és nagyobbak. Nagyon fontos az, hogy a kötelező CSAK a sziklák közzelvetlenül dőlkelő a levő pontból tudják megközelíteni a sziklák.
50-51. Ezek a számhalmazok (a fűben lefordított barátságos). Nem lehet velük semmi sem csinálni.
52. Kereszt, ami a hegyek csúcsán található.
53. Egy kőgömb a látnok.

54-55. Kavicsok. Ezek csak bosszúságok okoznak, mivel megakadályozzák a farmereket abban, hogy a munkájukat végezzék. Egyszerűen megsemmisítjük az által, hogy kőselejtjük őket zászlókra vagy épületekre, majd megszüntetjük őket.
56-57. Csónáz és koponya. A sivatagba kívándorolli a jelenléteket maradványait. Mivel minden jelen a sivatagba men, ezért lehet csak díszítő lálni a játékokban.
58-59. Ez néhány fagyhatatlan szikla. Nem jók semmire. Csak a vízből állnak ki.
5A-5B. Sivatagi kaktusz.
5C. Elhalál a fűben. Senki nem vágja ki.
5D-61. Egy fűtípus kidőlésének animációs fázisai. A 61-es az ottmaradt fűtípus, néhány ággal. Ez egy idő után 53-asná válik, majd teljesen eltűnik.

62-66. Ugyanaz, mint az előbb, csak fűtípussal.
67. Fenyőcsemete. Moghatórozhatatlan idő után, leford, nagy fűre csapódik. Próbáljuk ki, hogy beüldölünk egy nagy területet, majd figyeljük. Talán rájövünk a szisztémára, hogy mikor nőnek.
68. Tűfű. A fűtípust meggyújtjuk az előzővel.
69-8D. Növekvő búza. Mikor elültetjük, a búza 69-es. Majd lassan elkezd nőni, a hozzá tartozó értékekkel együtt.
8E. Aratható búza. Egy arálás után úgy látszik, hogy 7A-vá vált. Lásd 79-7E.
8F. Elhalt búza.

70. Nagy aranyjelzés. Ez az egyike a geológus jelzésének. Rögtön megjeloni, mielőtt a kis kopasz fűtípus valami és újratörőben. Arra figyeljünk, hogy nem biztos, hogy a geológus jelzésnél ásvány is van! (Lásd PHONEY GEOLOGIST) A jel automatice eltűnik egy idő után.
71. Kis aranyjelzés. Itt kevesebb arany van, mint a 70-esnél.
72. Nagy vas jelzés.
73. Kis vas jelzés.
74. Nagy arany jelzés.
75. Kis szén jelzés.
76. Nagy kő jelzés.
77. Kis kő jelzés.
78. Üres jelzés. Arra az esetre, ha a geológus nem talál semmit.
79-7E. Jobban aratható búza. Szarítani, amikor megírjuk a programot, akkor a búza csak egyszerűen aratható. Namármost a program készítői rájöttek, hogy túl lassan nő a búza, ezért tették a végére ezt a lehetőséget. Ha a búza elérte a 7E-t, akkor már csak egyszerűen aratható boldra.

7F. Ismeretlen. Elronja a játékot.
Ennyi kell volna a tárgylista. A 80-FF-ig inkább a WAVES-hez használhatók.

ID NUM HIGH: Magas ID szám.
Az összes épületnek és zászlónak különböző ID száma van. Ez két szám lehet, magas és alacsony. Ezek a listák önállóak, mert nem egyforma a zászló 07-es, és az épület 07-es. Ha lehet, ne keverjük össze az ID számokat. Ezek jelözik az azokat a helyeket az utakon, ahol a szállítmányra várni kellendő állnak a Parány Petik. Lássuk a számok alkalmazását

- 80. Gyének szállító.
- 81. Vörös szállító.
- 82. Bőrszínű szállító.
- 83. Sárga szállító.

Egy szállító vagy egy kőzúti szállító személy, vagy egy vízi úton szállító személy lehet. Lehelőség szerint ne keverjük össze az embereket.

ID NUM LOW: Alacsony ID szám.
Ez az alacsonyabb része az épületek számának. Ha egy olyan pontot akarunk szerkeszteni, amelyen nincs épület, akkor kapunk egy üzenetet, hogy UNMODIFIABLE SHARED POINT. Ez azért van, mert amikor a tájkép egy bizonyos pontján nincs épület vagy zászló, a memória, ami az ID NUM LOW-t használja, ilyenkor inkább ásványokról tartalmaz információt, ami az UNDERGROUND-ban található.

UNDERGROND: Föld alatti cuccok.
Itt van minden, ami a szemünknek láthatatlan, és elérhetetlen. Ásványok a föld alatt, hajak a víz alatt. Sajnos a memóriaterület megosztja az ID NUM LOW-val. Ez azt jelenti, hogy csak azokon a helyeken lehetnek ásványok vagy hajak, ahol nincsenek zászlók, vagy épületek. Ha sok zászló helyezünk el a hegyekben, elfecséreljük az ásványainkat. Ez azért van, mert itt a tájképadatokban meglehetősen szűkös a memóriaterület. Az objektum-szám itt két különböző módon értelmezhető. Ha halásznánk adjuk meg, akkor halmenynységet jelent. E menynységek renklíval magas is lehet, mivel a STOCK LAKES AD-át használ, ami 160 hal. Ha viszont bányászunk lánya, akkor mondani látni, hogy ásványként értelmezhető.

- 21-3F. Arany
- 41-5F. Vas.
- 61-7F. Szén.
- 81-9F. Gránit.

A USING itt is ad egy listát nekünk ezekről. Egy halásznál először helyhez van kötve, mert nem hiszem, hogy a hegyekből, vagy az erdőkből is tud halászni. A bányászoknak viszont van egy bizonyos föld alatti területük, ahol bányászhatnak. A bányának értelmeződ a hegyekben kell épülnie, de a bányász nincsen a hegyekhez kötve, mivel a program előg gyakran helyez ásványokat a lúbe, közel a hegyekhez, mert ott is elérhetik a bányászok.

PERSON NUM L, PERSON NUM H:
Személyszám alacsony, magas. Ez a két része a 16 bites személyszámoknak. Úgy látni, hogy néha segül az épületek.

COORDS

A Settlers egy igen érdekes koordináta-rendszert használ. Az X tengely normális, vízszintesen balról jobbra növekszik, viszont az Y tengely nem függőleges, hanem délnyugati (balra lefelé) irányba halad. A teljes tájkép ezért részletesen látható. Nézzük csak meg a játékban bekapcsolt hálót, Valahogy így néz ki:



A tájkép igazodik a szélekhez, így amit feljebb látnálunk, az egy teljes körkép, és nyolc részleges másolat. Az "X" jelölés van a 0, X, Y is. Az "X" a "Y" jelek, az "Y" a "X" jelek mentén növekszik, előlve a nullát a következő "X" jelölés. A tájkép számos pontot, és köztük némi helyet tartalmaz. A tájkép egy egyszerű ponton egy kis négyzetű területet jelöl, ami így néz ki:



Az X jelölés azt a helyet, hol egy valódi pont van. Ez az, ahol egy fa, szikla, épület, stb. meg fog jelenni, ha a pontnak létezik ilyenje. Van egy kis paralelogramma alakú földterület, amely hozzákapcsolódik ehhez a ponthoz. A három "X" jel mutatja meg azt, hogy hol helyezkedik el a három szomszédos pont (keletre, délnyugatra, és délkeletre). Az utak és a víz útjai kapcsolódnak a pontokhoz, és egy ilyen út (Ezek az "O"-k) két részre osztja a négyzetet. Úgy kell kisebb háromszöget kapunk. Mindannyi háromszögnek van saját területtípusa, pontonként két lerövidített engedélyező

A legkisebb földdarabok (1-es méret) a térképhálózata 32*32 pontból áll. A nagyobb földdarabok esetében megduplázódik a szélesség, vagy a magasság, mögötte a következőképpen:

- 1-es Föld: 32 széles, 32 magas
- 2-es Föld: 64 széles, 32 magas.
- 3-as Föld: 64 széles, 64 magas.
- 4-es Föld: 128 széles, 64 magas.
- 5-ös Föld: 128 széles, 128 magas.
- 6-os Föld: 256 széles, 128 magas.
- 7-es Föld: 256 széles, 256 magas.
- 8-as Föld: 512 széles, 256 magas

Helyezzünk el 4 pontot úgy, hogy egy 2X2-es földdarabból alkossanak.



Figyeljük meg a zászlók között, és hogy 6 lehetséges irány létezik a földre induló utak számára. Az összes pont ilyen, így az embernek be vannak ugratva, hogy azt higgyék, hogy az utak egy hálózati alakú hálózat mentén haladnak. Az aktuális koordináták a következők lehetnének erre a földdarabra:

Ház: X10, Y20
Fa: X11, Y20
Szikla: X10, Y21
Zászló: X11, Y21

Arról láthatjuk, csak egy irányban lehetnek állók, ("O"-val jelölve). A térképben a földre irányt mutatja, az utak ugyanolyan hosszúak, mint a pontok oldalai, lefelé és alul. Úgy a ház "nyolc" van a zászlónak, de a fa nincs a szikla "mellette". A teljes térkép egyenlő oldalú háromszögek, a van osztva, mindegyikük a maga lehetséges letelepítésével. A koordinátarendszert minden pontnak kell, hogy legyen információja a két terep-háromszögről, de csak egy objekt-ról, mint például a, vagy zászló. Figyeljük a stencil funkciók terep-állapotát való használatkor, mivel a stencil egyszerre működik a két háromszögön, s nem pedig egyenként. Ezen korlátozások miatt jött létre a SEARCH AND REPLACE TERRAIN TYPE.

VIEW AND EDIT MODE

(Térkép és szerkesztő üzemmód)

Rendes körülmények között az EdSet Viewben lehetünk egy cselekedet, ami a MODE: VIEW. Ebben az üzemmódban az egérrel bárhova kattintva a térképen, el tudjuk olvasni, hogy milyen objektumot találunk ott. Az objektum szám különbözik egy string-gadjetben az USING-tól jobbra, jelezve, hogy használjuk-e most azt az objektumot. Ekkor az EdSet-től kapunk egy listát arra vonatkozóan, hogy mit jelenít az a szám, figyelembe véve magát a számértéket és a SHOW gadget odátállítását is. Ez a felállítás meg fog jelenni a szöveges részben, jobbra a számmal. Ha bármilyen objektumot látható, akkor "átdátall", hogy az új tárgy is látható legyen. A MODE-ol ezenkívül meg beállíthatjuk az EDIT-re is. Ebben az üzemmódban egy kis dobozba kövél a pointerünkkel a térképen. Ez azért van, hogy tudjuk, az EDIT MODE-ban vagyunk. A gondatlan használatú lönkre lehet a Save file-unk, így hogy mielőtt belebarmolnánk, készítsünk egy biztonsági másolatot. Az EDIT MODE-ban a bal egérgombot megnyomva a térkép felett, az ottani pont felülíródik az aktuális lárccal. (Kivéve, ha a stencil be van kapcsolva, és tiltja azt)

VIEW MENU

Zoom: Mód 0d, Be, Normál, Ki, mód ki. Ezek a menü-funkciók szabályozzák, hogy milyen messze kerüljenek egymástól a pontok a térképen, amikor a képernyőre adodnak. Jelenleg a térkép nem veszi figyelembe a képméretarányt. A dombok sokkal szebben néznek ki egy interfész-es képernyőn. Kiválasztásuk akár milyen Zoom odátállítást, de a zoomed in gyorsabban scrolloz és fixis, mint a zoomed out.

SHOW X AND Y AXIS

Az ellenőrzés után a térkép megmutatja nekünk azokat a helyeket, ahol az X, vagy az Y koordináta nulla, úgy, hogy különböző színekkel rajzolják meg őket. Ezek ugyanazok a vonalak, mint a játék során az előhozott térképen a lehetőségek. Ezek azok a helyek, ahol a gép áll.

SHOW AS NUMBERS

Bizonyos egységeknek a SHOW cycle gadget-ban vannak a speciális render-rutinjai. Például az OWNERSHIP úgy jelenik meg, hogy C, R, P vagy Y,

altól függően, hogy a kérdéses földdarabot (Gondolom mindenki rájött arra, hogy ezek a betűk a színek angol nevének kezdőbetűi.) De, ha lecsekkoljuk a SHOWAS NUMBERS-t, akkor ezek a speciális rendererek ki vannak kapcsolva, kicserélve az aktuális objektum számokkal. Hasznos ez az opció használatra akkor is, ha a magasságokra vagyunk kíváncsiak. A magasságok pontos körülmények között csak az elhelyezkedésekkel együtt láthatók a képernyőn, de ez lehetőséget tesz, hogy megnézzük a numerikus adatokat.

SHOWALTITUDES

Ellenőrzés után a pontok új igazi helyzetükben, az igazi magasságukat láthatóak. De ha a magasságokat elrejtjük, akkor néha a vonalak vagy a pontok fura módon fedik egymást. Ha ezt kikapcsoljuk, akkor a térkép megjelenítése egyenletes lesz.

SHOW TERRAIN

Ez nem csúszkál semmit, ill. leírja az, hogy a terep szép színekkel láthatóan.

SHOW ROADS

Ellenőrzés után az utak is láthatóak a térképen. Ha csak négy az új Workbench-et használunk, akkor az utak ugyanolyan színűek lesznek, mint az X és Y tengely. A megoldás az, ha 8, vagy több színből áll a palettánk.

SPECIAL FUNCTIONS MENU

Ebben a menüben található az összes funny dolog

SET UNUSED SPACES TO CURRENT OBJECT

Minden pontot, ami a stencilon belül található, ellenőrzés után az EdSet, ha az érték 00 (mondjuk a 00 nem íródik ki a képernyőre, mert ott nincs semmi érték). Ha az érték 00, akkor kicseréli az aktuális objektumra. Az érték az USING-tól jobbra található. Próbáljuk ki a következő dologot. Stencilizzuk ki az összes területet, majd a SHOW: OBJECTS-t választva írjuk be 5C-1 (elhall) fáj. Ezután válasszuk ezt a menüfunkciót. Nezzük meg ezután, hogy hogyan tolak meg az ellenséges terület elhalt fakkal. Jó, né? Hehe.

SET WHOLE MAP TO CURRENT OBJECTS

Ez hasonló, mint az előző funkció, csak veszélyesebb, mert a 00-ra az ellenőrzés nem történik meg. A megjelölt stencillel használva azt érjük el, hogy elpusztíthatjuk az ellenséges területet az összes fal, vagy gránitot.

SEARCH FOR CURRENT OBJECT IN MAP

A keresés kikapcsolva van a stencilizált területen. Ha a tárgy megtalálható a térképen, akkor a térkép a térképre a bal felső sarkába scrollozva. Az aktuális keresés az aktuális térkép bal felső sarkától kezdődik, és egészen a jobb szélig tart. Ezután tigris egy sor, majd ugyanezt megismétli. Vegyünk egy példát! Mondjuk a Bibó ellenőrzött kastélya után katalunk. Állítsuk be a stencilt a bírói területre, majd a SHOW: OBJECTS-nál írjuk be a 04-et. Ezután jön ez a funkció. A kastélynak meg kell jelennie a térkép bal felső sarkában. Ja, ne felejtsek el a stencilt újra felállítani.

SEARCH AND REPLACE TERRAIN TYPE

A SHOW TERRAIN-t nem kezelte megtelepítés a stencil, mivel stencilpontként két terepháromszög található. Úgy ez a menüegység előhoz egy speciális "search-and-replace" mechanizmust, csak a terep-állapotok számára. Csatlázzunk itt is egy próbát. Kezdjük egy SHOW TERRAIN TYPES-szal, és válasszuk ki a 05-öt. (Fű, egy földdarab közepén) Ezután válasszuk ezt a menüegységet, és látni fogjuk az összes terület-állapotot, de a 05-ös ellenőrzése van. Most kattintsunk a sivatag három típusára, és a "Fű. Közel a sivatag" ra. Az ellenőrzőpárok megjelennek. Ezután azt az utasítást adjuk az editornak, hogy cserélje ki az összes sivatagfűt, és az egyik fűtípust, amelynek a sivataghoz közel található, szöveges türe. Kattoljunk az O.K.-ra, hogy áldásunkat adjuk rá. Az összes sivatag elfűl. Ez a trükk működik a stencillel is.

FIND MAXIMUM

Ez a funkció a dolgok maximális értékét keresi meg. Csak a stencilizált terület esik vizsgálat alá. A legnagyobb látható érték lesz az aktuális objektum. JobbAmiga F-4el meg is láthatjuk.

REPAIR INSANE SETTINGS FOR...

Ennél kapunk egy almenü-t azokról a dolgokról, amikkel az EdSet megpróbál kijavítani, ha valamilyen hiba van az EDIT MODE-dal, vagy a fenti funkciókkal. Vigyázzunk, mert itt az összes funkció kikapcsolva van a stencil által. Az almenü a következőkkel áll:

EVERYTHING:

Minden. Ez még nincs kész, mert vár az ALTITUDE: MAX STEEPNESS-t.

WATER ALL:

Összes víz. Ez sem működik, mert ez meg a WATER: ALTITUDE-ra vár.

WATER WAVES

Hullámok. Ez működik. Lásd a WAVES-nél.

WATER ALTITUDE:

Vízmagasság. A víznek 00-as magasságban kell lennie, ezért, hogy a hullámok jól látszódnak, és a tálaknak ne kelljen emelkedőre lefelé menniük. Jelenleg ez a funkció azt csinálja, hogy egyszerűen nullára állítja a vízszintet. Ehhez nagyon kéne az ALTITUDE: MAX STEEPNESS, hogy ne legyenek illegális értékek.

WATER OBSTACLES

Ez megpróbálja kijavítani az akadálybőleket a lórkópon, hogy ne járójának kezdő megváltozhat az embe-berének a víz. Ez a logikakönyv vízszívon nem lehetséges, úgyhogy vigyázzunk.

ALTITUDE: MAX STEEPNESS

Ez az, ami még nincs elkészítve, és egy jó pont funkcióra vár.

ROADS: CROSS REFERENCE

Működik. Lásd ROADS.

TERRAIN: EDGES

A lüvők közül a legtöbb valószínűleg 05-ös. Ez azonban a víz közepén 04-essel, a hegycsúcs 06-ossal, a sivatagnál 07-essel válik. Ezek mind eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek, bár ugyanúgy néznek ki. De ha a fal hátul értékei rosszak, akkor a game néha felégeti csak úgy az épületeinket. Ez a funkció ennek elkerülésére használatos.

Mindemelkedő következik minden, amit e sorok között meg tudott látni a Seve file formátumát. Kezdjük a Save file-ba való offletekről. Egy offlet a file kezdőjére vonatkozó néhány adat halmaz. Az "offset 0" az első byte-ját jelöli. Az offletek Hoxában vannak megadva. A \$80-as offletnél van egy nyolcbitűs ASCII password. A file-ok legtöbbjénél a "START" szó található, de a "MISSION" játéknál más lesz az a szó a kitérés szintjéről függően.

A \$89-es offlet egy byte, ami a földméréseket tartalmazza 1-től 8-ig.

Az offlet 0dn a \$8A egy 6 byte-os statisztikus megvalósítást a felhasználó iránt, és ezt használja a térkép generálására. Ez illik van monit, és nem másról, mint hogy meg tudjon jelenni, ha a használó meghalja. Ha megnézzük, a statisztikus meg egy 16 digit-es 8-as számrendszerben számra hasonlít, ezzel a különbséggel, hogy a számok 1-től 8-ig van, nem 0-tól 7-ig. Az általános terület második része úgy tűnik, hogy mindenfajta főbb információkat tartalmaz.

A következő 30K adat táblázatnak és grafikonnak. Az összes grafikon, ami a szénlemezről egészen a farmok termelési munkájáig tart, a vonalagrammok, amelyek a négy játékos elmozgását mutatják, illik van vezetve.

Ezután egy hatalmas térkép-adatsor kezdődik. Ez úgy néz ki, hogy mindig a \$87CA offlet-nél kezdődik. Ez az offlet jelölje az az EdSet-ben, valójában MAP START-ként.

A térképben 8 adatbyte van pontonként, közt 4 byte-os csoportban:

1. byte: Bitok a FLAGS-ból, az OBSTACLES-ből és a ROADS-ból
2. byte: Bitok az OWNERSHIP-ből és az ALTITUDES-ből
3. byte: Két TERRAIN "nybble", (4 bites számok)
4. byte: Bitok a WAVES-ből és az OBJECTS-ból.
5. byte: ID NUM HIGH
6. byte: ID NUM LOW vagy UNDERGROUND.
7. byte: PERSON NUM HIGH
8. byte: PERSON NUM LOW

A térkép sorokai van elosztva. Van egy teljes sor az első 4 byte-ból alkotott csoportból, ami a következő 16 byte-ból álló csoportok sorát követ. Grafikonnak ennek így kellene kinéznie.

	X0	X1	X2	X3	stb.
Y0	1234	1234	1234	1234	
Y0	5678	5678	5678	5678	
Y1	1234	1234	1234	1234	
Y1	5678	5678	5678	5678	

Úgy a memóriában egy egész köteg "1234"-es byte-unk van, mielőtt megváltozhat az "5678"-es byte-okat.

A térkép adatsora után néhány tucat szám-byte van. Ezek után jönnek a 16 byte-os egységek listája. Ezután ismét néhány szám-byte jön, és valamilyen általános zagyvalék. Ed Mackey szerint az épülő, és zászló is illik lehet valahol, ami 70 byte-nyi lehet. Aztán mindenki észreveszi, hogy a Save file mérete megnő, ha épületeket és zászlókat adunk hozzá. Szintén növekszik, ha az emberek termelnek valamit. Az EdSet semmi más nem csinál, csak a térképadatokat változtatja meg, a többi marad úgy, ahogy volt.

Reméltem az EdSet segítségével mindenkinek végigjárta a sora alatt az egészet, és nem két hónap aktív játék-ldó alatt, mint ahogy én csináltam.

NOISE NOISE NOISE

PC-zongékkal foglalkozó rovatunk első részében a Microsoft Home-sorozatának néhány zajosabb darabjával foglalkozunk. Aki ezeket jól tűri, bírni fogja a következőket is.

Musical Instruments

A program a Microsoft Home-sorozatának egyik tagja. Ennek megfelelően legalább egy alap multimédia gép szükségeltetik hozzá, ami Microsoft-éknál kb. a következő minimumot jelenti: 386SX, 2M RAM, 30M HDD (nem kell megjelenni, a szükséges szabad hely csak 550K a Microsoft szerint, nekünk mondjuk 800-ra sikerült), CD-ROM meghajtó, hangkártya, VGA (SVGA erősen ajánlott). Ezenkívül egy min. 3.1-es DOS-ra és egy min. 3.1-es Windows-ra is szükség lesz, no meg egy min. 2.2-es MSCDEX-re. Ajánlatuk kiterjed továbbá lejátszóra vagy hangszóróra is, bár kíváncsiak lennénk, hányan próbálkoznak az utóbbiak közül valamelyik nélkül, ha nem lenne odaírva.

Az eddigiekből kiderült már, hogy a program Windows alatt fut csak (mondjuk amennyire tudjuk, a Home sorozat minden tagja csak Windows alatt fut...). Fejpakolása rendkívül egyszerű: indítsuk el a Windows-t, majd a Program Manager ablak File menüjének Run pontjával indítsuk el a CD-n található INSTALL.EXE-t. Innen már megy a dolog magától, kivéve akkor, ha valami gond van a hangkártya-driverünkkel...

Nézzük, mit is találunk a CD-n:

Maga a vezérlőprogram nagyon egyszerű, egy Help-képernyőre emlékeztet, így az opciókról csak röviden.

Contents: A főmenüt adja be. Ugyanezt kapjuk, ha a címképernyőn clickelünk egyet.

Index: Egy lista a programban megtalálható összes hangszerről.

Back: Vissza az előző képernyőre.

Next: Ugrás a következő képernyőre. Ha éppen egy hangszer van a képernyőn, akkor az ABC-ben utána következő hangszer jön.

Random: Véletlenszerűen választ egy hangszert, és meg is szólaltatja. Megjegyeznénk, ha sokáig nem csinálunk semmit, akkor ugyanilyen elven elkezd beadogatni a hangszereket egymás után.

Options: Itt van egy Copy parancsunk, ami bufferbe pakol, és innen lehet nyomtatni.

Help: Nem igényel különösebb magyarázatot. A főmenüben négy szempont szerint haladhatunk tovább.

Families of Musical Instruments: A hangszereket 5 családra osztották, sorban húros hangszerek (strings), billentyűs hangszerek (keyboards), ütős hangszerek (percussion), fúvósok (woodwind), valamint rézfúvósok (brass), ezek közül választva kereshetjük meg az általunk kívánt hangszert.

Musical Instruments: Itt többféle zenekarmot ad a program, ezek közül választva kapunk egy hangszerműt.

Instruments of the World: Ez a menüpont egy térképre visz minket, és kontinensek szerint (itt: Ázsiát több részre osztották) választhatunk hangszert. Itt csak a mindenféle népi hangszerek vannak felsorolva, pl. az elektromos gitár sem a bantu, sem a tadzsik kultúrára nem volt igazán jellemző... Dada és egyéb nacionalista elemek kedvéért megjegyeznénk, hogy kis hazánkra jellemző hangszerként feltüntették a cimbalmot.

A-Z of Instruments: Itt pedig egy illusztrált könyvszerűséget kapunk, benne a hangszerek ABC-sorrendben.

Ha kiválasztottuk a szívrünknek kedves hangszert, kapunk egy nagy képet róla, hozzá kis szövegek mutatják a hangszer egyes részét (a leg többre ráclickelve egy pár soros ismertetőt is kapunk az illető részről). Ezankivül a következő lehetőségeink vannak:

Name: Elmondhatjuk a programmal a hangszer nevét (angolul tanulónak nem az a kifejezett hátrány).

(Kis hangszóró): Ezzel szólaltathatjuk meg a hangszert, egy dallamot kapunk. A kis hangszórók a programban mindenhol a hang megszólaltatására valók (ki hitte volna?), illetve a hang elhallgaltatására, ha éppen szól.

Sound Box: Ez csak az ismertebb hangszerekkel van. Itt már egyenl hangjegyeket (Notes) is játszhatunk, azonkívül megszólaltathatjuk a hangszer teljes skáláját (Range) is. Lehetőségünk van még különféle, a hangszerrel kapcsolatos effektek kipróbálására (Effects), valamint egy-két zenei stílust (Bands) is meghallgathatunk, hogy hogyan használják az illető zenészszerzők.

Types: A hangszer "rokonairól" kapunk menüt.

Facts: A hangszerrel kapcsolatos tények és érdekességek, azonkívül 4 menüpont.

Family: A hangszercsaládhoz léphetünk vissza.

Range: A skála lejátszása, sok olyan hangszernél is van, ahol nincs Sound Box.

?? A harmadik menüpontot még egy hangszernél sem sikerült előcsalni. Ki van hagyva neki a hely — ennyit tudunk róla.

Map: A népi jellegű hangszereknél a térképre ugorhatunk.

Ennél többet nemigen érdemes mondani a program kezeléséről. Némiképp méltatás.

A leírásban nemigen emlegettük, ugyancsak a program minden részére jellemző, hogy minden menüt és feliratot ábrák kísérik (kivéve persze

a jellegc-menüt). A program 640x480x256-os módban megy (bár elfut 16 színnel is), a hangok pedig 16 bites, 22.05KHz-es .wav-ok. Mondjuk ezt mi nem igazán értjük; a 22.05KHz-es, tömörített .wav-ok helyett nem lett volna jobb inkább 44.1KHz-es tömörített hangfile-okat alkalmazni? No mindegy, a program minősége igyis-ugyis nagyszerű, a készítők mindenképpen elismerést érdemelnek — a felvett hangminták profi zeneszerek bevonásával készültek, a grafikák pedig szépen digitálizált fotók. Egyszóval nekünk tetszik.

A CD egy igen neurálgikus pontja az ára. Pontosabban az áringadozása. Mi 3 400 és 15 000 FT közötti árakon találkoztunk vele — a beszerzéshez sok sikert kívánunk.

Microsoft Soundbits

Ez a két programocska sokkal kisebb lélegzetvételű, mint az előbb tárgyalt Instruments. Ez mondjuk rögtön látható abból, hogy nem egy CD-t foglalnak el, hanem csak 1-1 1.2Mbyte-os diskett... A szükséges konfiguráció is lényegesen szerényebb, nem kell sem CD-ROM-meghajtó, sem SVGA. Hangkártya mindazonáltal javasolt, a hangszórókról vagy a fejhallgatóról nem is beszélve.

A Soundbits-sorozat lényege az, hogy egy-egy részében valamilyen témához kapcsolódva található kb. 60 hangminta. A lemezeken van egy egyszerű kis lejátszó, ez szerencsére csak egyszerű kerül fel a winchesterre. A különféle hangkivágások meghallgatásán kívül arra jönek ezek a dolgok, hogy a Windows különféle eseményekhez hangokat rendeljenek hozzá, általában illeszkedve az adott eseményhez.

Jelen pillanatban két rész elérhető:

Classic Hollywood Movies. Hangok 5 híres filmből.

Classic Cartoons from Hanna-Barbera: Hangok jófajta Hanna-Barbera rajzfilmekből.

Mire ezek a sorok megjelennek, már minden bizonnyal kapható lesz a 3. Soundbits-kollekció is, melynek címe Musical Sounds, a világ legnépszerűbb és legszokatlanabb hangszereit mutatja be.

Az Instruments-hez hasonlóan itt is 16 bites, 22.05KHz-es .wav-fájlok vannak, azzal a különbséggel, hogy ezek ADPCM-tömörítettek. Sokat nem tudunk hozzáátütni egy ilyen jellegű gyűjteményhez, de nem biztos, hogy mindenkinek van 3.500 FT.-ja ilyen apróságotokra.

Bryan

Microsoft SoundBits

Musical Instruments

Bővebb információ:
2MS INFO
Tel: 267-4636

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTE- LEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA
= 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím,
telefonszám, írásjelek) Nem számítjuk keres-
kedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl
számítógép konfigurációjától kíván megszaba-
dulni

Kereskedelmi jellegű hirdetések:

Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem
számít bele a név, cím, telefonszám, írásje-
lek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amely-
ben pl valaki pl saját fejlesztésű sw-t, vagy
hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan
kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amely-
ben csak postafiók lelt megadva Postal úton
történő kereskedelmi levelezések hirdeté-
sében a posztalók mellett cégeknek a telephe-
ly (üzlethelyiségek), magánszemélyek, egyé-
ni vállalkozók esetében pedig a székhelyet
(vagy állandó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/
1993 IKM rendelet a belföldi reklám- és hilde-
lési tevékenységről)

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-
ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA =
150,- Ft

BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 %
felár,

ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár, Ke-
ret: 100 % felár

A hirdetési díjat az Impesszumban közölle-
nek megfelelően kérjük feladni Ezt követően
a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatások-
ra utaló egyéb közlést, valamint az ennek
megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt
(vagy annak másolatát) levélben a következő
címtre kérjük küldeni: **COM-WARE Kft. Buda-
pest, Pf.: 363. 1519.** Figyelem! A hirdetési szö-
veg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmá-
solatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az
összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél
beérkezését követően, vagy az azt megelőző
1 hónapon belül történt

C64

Eladó egy C64-es. Somkert Györgyné. Duna-
újváros, Váci u. 7. 4/1. 2400

Sürgősen eladó C64, 1541/II floppy, magnó,
Quickshot II joystick, 120 lemez (rele),
2x100 db-os lemeztartó, szakirodalom.
Írányár: 15 000,- Ft. Érdeklődni **Harsányi
Zoltán**, Debrecen, Vukovics Sebő u. 12
4030

Eladó C64, floppy, magnó, zöld monitor,
joystick, lemezek, kazetták Egyben
(20.000,- Ft) vagy külön is Tel: **1169-516**
Profilváltás céljából eladó egy 1,5 éves C64 +
magnó + joy + dafaselte + 10 kazetta +
szakirodalom Írányár 9000,- Ft (alkudni
lehet) Tel munkanapokon 18-19 óráig
Cím **Tóth Péter** Budapest IV Szeni László
tér 6. I. lh 4 em 1048 Tel: 1804-570

Újszerű állapotban lévő Commodore 1084 S
sztereo színes monitor 25 000,- Ft-ért el-
adó. **Tóth Balázs**, T: 276-0147

Eladó C64/II + porvédő + 1541/II floppy drive
+ Citizen 120d nyomtató + tractor + lepo-
rellő + 480db lemez játékokkal (+11 óras
és eredeti lemezek) + lemeztartók + mag-
nó + 17 kazetta + könyvek + Action Replay
Mk.VII., Final III., PAGEFOX + intra és 4
turbo joystick + mouse + pad Írányár:
45.000,- Ft. Külön eladó egy GAME BOY
+ Terminator2. Ár, 8000,-Ft.

Ujicz Péter, Budapest, XXII Érdi u 2.
1225.Tel.: 227-8145.

C64-re eladó: Super Games kártya - 1000,-
Ft, Battle Command kártya - 1000,- Ft,
eredeti WASTED TIME - 600,- Ft-ért után-
vétellel, valamint különböző játékprogra-
mok eladók! Listát küldök

Dorogi Ádám, 9700 Szombathely, Gesz-
tenyefa u 12

Commodore 64-hez szakkönyvek eladók. Cím.
Kiskunhalas, Kölcsey Ferenc utca 1. 6400
Telefon: (77) 321-077 /hétvége/ v (60)
475-727

MPS-801-es nyomtató cserélnék MPS-803-
asra, enyhe rálléssel. **Csillag Csaba**,
Jánoshalma, Klisszállási út 1 6440

Amiga

Eladó A500 (1MB fast-chip kapcsolóval) + 257
db lemez software-rel + dokumentáció (92.
93/94 COV évkönyv, stb.) + 1 db joystick.
Cím. 5600, Békéscsaba, Pásztor u 97. II/7
Érdeklődni 14-18 óráig

Amiga 500 (1MB) + TV modulátor + egér + joy
+ lemezek eladók Ár megegyezés sze-
nnel. Tel. 256-17-40. **Csernák Zoltán**

AMIGA 600 és 400 db lemez olcsón eladó
Érdeklődni levélben: Kaposvár, Kuntfy
u 27.7400, **Gazda Margareta**.

Figyelem! Eladó: AMIGA 500+, TV modulátor,
1MB chipram, 3,5"-os külső floppy, joy-
egér kiválasztó, Action-Replay Mk III., 110
lemez (legjobb programokkal), 2 joy, egér
lemeztartók, euroscart kábel, jópár kiló
újság, könyv, játékok stb., mindez ára
ideális (42.000,- Ft) Szállítás ingyenes (50
Km-en belül)! Jelszó Minőség, megbiz-
hatóság, alkudhatunk Cím Nyáregyháza
2723, Ady E út 16. (**Pribelszki Zoltán**)

AMIGA 1200-es 60 Mb HD-vel, tartozékokkal
eladó. Ajánlatokat a következő címre illet-
ve telefonszámon kérek. **Ilj. Harth Tamás**,
Pécs, Gyöngyös u 3 7632 Tel (06-72)
449-674

Amiga 500+ (V 1.3, V2.0 1MB RAM + Tv mo-
dulátor + 2db joy + 200 db lemez játék
programokkal + egér, pad, porvédő eladó
Ára: 30.000,- Ft Cím: **Kupeczik Csaba**,
Budapest X kerület Korponai u 14 as/8

Eladom AMIGA programjaimat 3.5 lemezen
Válaszborítékért listát küldök Cím **Vata
Ferenc**, 8621 Zamárdi, Siófoki út 53/A
Tel (06-84) 348-020

Eladó egy Commodore AMIGA 600-as típusú
számítógép, beépített tv modulátorral,
joystickkal, 2M ram-mal és kb 150 lemez-
nyi programmal Írányár 20000,- Ft
Érdeklődni **Ferenczy Bálint**nál, a 131-80-
93-as számon lehet

Eladó: Garanciális Amiga 1200 HDD csatlá-
kozával, külső drive, egér, joy, lemezek
Írányár. 55.000,- Ft PC csere is érdekel
Minimális csereárat 386/33 MHz, mono
VGA, 80 MB HDD (csak AT BUS)
Érdeklődni **Kovács Gyula**, Tatabánya,
Verebély u 10. 4/2. 2800

PC

Eladó egy PC/XT konfiguráció Keresek nyom-
tatót és AT-t SVGA monitorral **Somkert
Györgyné**, Dunaújváros, Váci u 7. 4/1

Egyéb

Ha szeretné egy jobb gépet és ezért hajlandó
lenni egy kicsit dolgozni, vagy csak egy-
szerűen szeretné egy kis pénzt keresni
Irjál! **Béres Miklós**, Miskolc, Középszer u
80. fsz.2.

HELIX
computer

BP. 1133 Kárpádi u. 7/a
Tel./Fax: 149-7909

COMMODORE, AMIGA,
PC, ENTERPRISE, TVC
SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS
PERIFÉRIÁK JAVÍTÁSA
(1-3 NAP ALATT)

TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK
HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

AKCIÓ! Amiga külső drive: 8.000,- Ft (ÁFA-val)
2,5"-3,5" HDD kábel 2.500,- Ft (ÁFA-val)

COMMODORE GYORSSZERVÍZ

Budapest, 175-10-24

Direkt telefon: (06-30) 348-246

XT/AT tápegység javítás és

VIDEO szervizelés is!

COMMODORE AMIGA

Számítógépszerviz, Gyorsan, olcsón,
garanciával dolgozunk!

1999 TECHINICS. Bp.: 18-48-845

D E R K O Bp. 1399 **H A R D W A R E**
D G B K Pf. **P U B L I C M E S S A G E S**
701/679

Paragrafus

(Yogi Bear)

Magven már az új CoV? Ha igen, akkor biztosan olvastad a CoVboy Postát! Bizonyára észrevetted, hogy én is benne vagyok, és nem éppen elismerően nyilatkozok rólem! Nos, az ott leírtakból semmi sem igaz, gyanítom, hogy a kalózkodókkal számétkedőkről van szó. Mindenesetre a választ már megírtam, valamelyik CoV-ban biztosan fog szerepelni. Hogy állsz a kezettákkal? Igazán nem szeretnék sürgelni, de ha készen vannak, akkor minél hamarabb küldjed őket, OK? Küldök néhány választóról, ezekbe is pakolhatsz tájékoztatókat. Én itt el is köszönök, további jó tanulást! Üdv: Józsi.

Na most ez így nagyon cool. Tényleg elég ígéretes kezdő ez az Abrahám gyermek, csak hát igazából az a gond, hogy pont onnan próbált pénzt zsákmányolni, ahonnan a legnehezebb. Kicsit megvilágítjuk neki a tényállást:

Ha olvastad volna a Neuromancert (illetve a Túlvilág Zsöllye kiadásában megjelent emulátor szerint: Najromanc), akkor igazán tudhatnád, hogy a bejáratás alatt lévő jégtörőket először lanya jegekre engedik rá, és nem rögtön a legkeményebbre. Először ugyanis ki kell próbálni, hogy optimális körülmények között hogyan működik a törőalgoritmus. Tudod, madárkám, ha a kísérleti fázis kimarad, és rögtön élesbe veted be a cuccot, akkor igen kellemetlen tapasztalatban lehet részed. Például megtudod, mi az a flatline... A keményebb bázisoknál ugyanis dupla védelem működik: egyrészt van egy lanya jege, nagymesterünk saját szavával élve: 'átadtem az ügyet a jogi képviselőnek, aki feljelentéssel el csalás kísérlete miatt'. Ez mondjuk elég idiótán hangzik, viszont ha valaki valamelyesti tájékozott a magyar jogrendben, az tudhatja, hogy a kísérletet az esetek legnagyobb részében a törvény pontosan ugyanúgy bünteti, mint a megvalósult bűncselekményt. A büntetési tételnek utána lehet nézni. (Mondjuk igazából nem csodálkoznék azon sem, ha a PC-Informatic is beperelné hitelrontásért, ami persze csak halmozati büntetésként fog jelentkezni nálad pár hónap erejéig). Persze mióta erőfelé is tombol a demokrácia, Justitia istenasszony kerek egyre lassabban örölnék. Ilyenkor lép be a képbe a keményebb jég: itt van például a Getto & CoVboy szakértői brigád, akik eme sorok megjelenésének magasságában klszállnak hozzád, és elbeszélgetnek veled erről a bizonyos 38.000 Ft-ról. Szerintem itt meg lesz szakértve az a dolog. Már több esetben bevált az igazságszolgáltatás eme gyorsított formája. Gondolom, most sem fog csodót mondani. Amennyiben nem akarsz hátralevő életedben inverz 'Dr Martens + Air Cushion Sole, Made in England' feliratot viselni az arcodon, akkor jobb ha már most elkezdeshz gyűjteni a plasztikai műtétre. További működésedhez sok szerencsét, és mindenekelőtt kellemesebb partnereket kívánok Puszi...

Tisztelettel: Kisén Péter, Nagykovács, Orgona u.9. 2750 és Nagy Szabolcs, Nagykovács, Losonczy u.23., 2750 (PC-INFORMATIC, Nagykovács, Pt.: 143. 2750).

No, ez idáig cool is. Mindenekelőtt mi jövünk egygel.

Szeretnénk nyilvánosan is etnézést kérni a PC-Informatic Kft-től, hogy nevüket az újság hasábjain (félreértésből) meghurcoltuk.

de végül is mit tehetünk volna, hogy ha az ismeretlen ismerős az ő nevüket használva próbált némi mellékesre szert tenni. (Azért leszámíthatnánk egy ötvenest ide is, mert az antireklám is reklám, nemde? — CoVboy) A legjobb persze mindenképpen az volt, hogy a saját mentegetőző levelükhöz csatolták derék barátunk hozzájuk írt levelét is. Itt vagyon:

Híj!
Úgy eltűntetek az utóbbi időben, mint az aranyóra Jó, jó, tudom, hogy rengeteg dolgotok van, de én nem bírom ki levélírással nélküli, úgyhogy most ísmét meglepetek benneteket 1 letter-rel, anélkül, hogy ez előzőre választottok volna. Kazdjuk a legfontosabb dologgal. Mi újság ez üzlettel? Nemrég adtam fel ísmét néhány hirdetőt. Az irányában minden héten hirdetek, és még a többi fontosabb hirdetői újságban is rendszeresen jelennek meg a hirdetések (legalábbis remélem) Más. Ha minden igaz, ez előző héten kaptatok a COM-WARE Kft-től 38 rongyot(csakken) Ezt, ha lehetne küldd el légszíves. Leírom, hogy miről is van szó. Küldtem egy csomó játékleírást a CoV-be, ésők ezt 38.000 Ft-tal honorálták. A leírások alnéven futnak, még a CoV-osok sem tudják, hogy én küldtem őket. Ezért kértém őket, hogy a pénzt a PC-INFORMATIC címére küldjék. Remélem ez nem baj, a pénzre szükségem van, de az inkognitó legalább olyan fontos (legalábbis nekem) Úgyhogy ezt ez összeget, ha lehet minél hamarabb küld el a címemre! Kösziii!

Mivel a CoV mindig is a szívnél viselte olvasónak anyagi helyzetét, és időről-időre értékes jótanácsokkal látta el őket, hogy hogyan lehet könnyen és gyorsan gazdagnak lenni (itt van például a mieelőbbi előfizetés lehetősége — CoVboy), most folytatjuk ezt a kis szolgáltatásunkat. A legújabb történet alapja a CoV 50-ben olvasható 'Játék a tisztességgel' c. cikkekében olvasható. Ha valaki nem olvasta volna, az először is nagyon gyorsan rendelje meg tőlünk (nem baj, ha megvan már, kettő az biztosabb), azután előtanulmányként elolvashatja most is: érkezett ide egy csekk, amiben egy bizonyos nagykovács illetőségű PC-Informatic Kft először megrendeli a CoV-ban egy reklámtól 38 100 sztyotynka értékben és küldték a csekket (hurra, pénz áll a hához!), majd jött egy másik levél, amelyben ugyanezt sajnálattal lemondta, és kérte vissza szépen a pénzt (.....). A probléma az volt csak, hogy a 38 100 sztyotynkára 20 sztyotynka feladási díjat fizetett a t. Ügyfél (ez a minimum), és a nevezett összegre úgy tízszer ennyit kellett volna. Ja, meg az, hogy a feladott pénz nem nagyon akart megérkezni. (Na persze ha megérkezett volna, akkor sem küldjük vissza. Ilyenkor kell arra hivatkozni, hogy vafajha elkeveredett a levél. Ha más nem, akkor bejtem én szívesen a hűtőgép mögé. Hiába, a Posta ördögöl — CoVboy) Eddig tartottak az előzmények.

Azán fejődtek az események. Levél érkezik a PC-Informatic Kft-től, amelyet alant idézünk: Tisztelt Szerkesztőség!

A nagy port felkavart PC-INFORMATIC ügygel kapcsolatban lenne némi hozzáfűznivalónk, ugyanis mi vagyunk a Pt.: 143. bérleti. Nam magyaránzkodni akarunk, csupán jogosan elhárítani magunkról a felelősséget!

Ime a történet, ami az ügyet megelőzte.

Van egy pénzmaniás örült ismerősünk, akivel megbeszéltek, hogy használhatja a postafiókunkat. Nemármost az az illető 1 hónappal ezelőtt írt nekünk egy levelet, amiben közölte velünk, hogy hamarosan 38.000 Ft érkezik a postafiókunkra, amit kérésére el kellett volna küldenünk neki. Bevételese szerint ez az összeg a CoV Szerkesztőségétől kapott honorárium, amit a beküldött játékleírásokért kapott. Először nekünk is feltűnt, hogy a CoV fizet a játékleírásokért (Ez nekem eddig még nem tűnt fel — CoVboy), de ez ügygel a későbbiekben nem foglalkoztunk, mert reakálás nem érkezett.

Ezért is olvastuk meglepetten a legutóbbi számban a "Játék a tisztességgel" c. cikket 2 okból: Ituk ezt a levelet Nektek.

1. Tisztázzuk a félreértéseket, amit a mellékelt levél is bizonyít, amit levelelünkhez mellékelünk. 2. Tudassuk a közvéleménnyel, hogy nincs közünk az egészhez, és az egyelőre egy felelős - akinek a neve már ismerős a CoV olvasói számára - ABRAHÁM JÓZSEF (Sánsáp, Annavölgy 195., 2523).

Az ügyhöz tényleg nincs semmi közünk és mélységesen fáj vagyunk háborodva. Arra kérünk benneteket, hogy ha lehet, közöljétek le ezt a levelet az újságban és ha gondoljátok a mellékelt levelet is Abrahám Úrnak pedig ezúton üzenjük, hogy kár volt azt hazudnia, hogy Sánsáp 300 km-re van Nagykovácsról, mert tudjuk, hogy csak 130, és így hamarabb oda fogunk émi...



Most, hogy így hukkukkuk magamhoz tértem a szilveszter okozta megrázkódástól, üdvözlök mindenkit, aki úgy döntött, hogy '95-ben új életet kezd, és nem ír nekem több levelet. Először is nagy megathanks mindenkinek, aki karácsony vagy szilveszter alkalmából valami kis folyékony ajándékkal próbált melegséget csempészni kis szívémbé — azonkívül ílyet SOHA TOBBET NE TEGYETEK, MERT A GETTÓ FELVEDELI MIELŐTT MEG ELER HOZZÁM! Persze azért találtam magamnak ammot, így pillanatnyilag nem fenyeget a kiszáradás veszélye — talán ennek köszönhető, hogy még igazából kicsit bizonytalan a térérzékelésem, és a jól megszokott, hátul levő tehenes háztájiból betévedtem ide az újság közepére. Nem baj, most már itt maradok, mert még a mozgásigék is fárasztanak mostanában... Ráadásul itt ez a sok levél, amire különböző kifogásokkal decemberben eltelejtettem válaszolni. Egyébként is: Ilyen légkörben nem lehet itt dolgozni! Az egyik nap csőtörés van a WC-ben (Innen a mondás: 'Sz*rbán van a Com-Ware Kft.'). Másnap meg a Gettó hozza be a pit bullját, az meg itt rája a lábamat, hogy vakargassam a hátát. Ez még hagyján, de negyedóránként elnyel egy szál főzőkolbászt, amittől az oulput-nyílása iszonyú dalokat zeng. Ki is zártam az udvarra, hogy a macskáknak is legyen valami szórakozása (egész nap csak tespednek itt). Néha kinézünk rá az ablakból, hogy még mindig itt rohangál-e (Innen a mondás: 'WINDOWS alatt fut a Gettó kutyája'). A levelek előtt még egy örömteli bejelentés: tiszta Top Gun lettem má', mert nem csak dumálok itt, hanem öltöztetek is. A magikus CoVboy MegaBoutique mai ajánlata a bátor ülep (farmer), amelynek cégemlékját odafent találja kutató szemed. A következő számban (a nagy sikerre való tekintettel, persze) lesz még cipellő, kalapka, bundabugyi, szóval szinte minden, hogy elég tőnősan nézz ki, a la Tass Times, ld. kb. CoV 11 (innen a mondás: 'tőnősan néz ki'). Na, mivel több mondás nem jut eszembe (Innen a mondás: 'nem jut eszembe'), jöhetnek is a levelek.

Paragrafus (Lajosnak tisztelettel...)

Üdv CoVboy! A 'Jaj, a software-kalózkodnak!' c. cikksorozat tetszik, viszont volna vele kapcsolatban pár kérdésem:

— A törvény megalkotásakor kiől kértek véleményt? Nem kellett volna valami érdekegyeztetést tartani.

— Miért van a törvényben ilyen visszasság, hogy sértem a jogait akkor is, ha már nem is árulja, sehol nem lehet hozzájutni? Ezért volna egy javaslatom: gyűjtsünk aláírást, eselleg népszavazásra is bocsájthatjuk. A gyűjtés módja is ki van dolgozva: veszel egy papírt (A4) és a tetejére ráírod az alábbi szöveget:

'Egyelértek a kezdeményezéssel és követeltem a szerző jogoktól törvény telőlvizsgálását és megváltoztatását!'

Ezután aláíratod minden ismerőssóddal, haveróddal, és hogy hitelesíthető legyen, megkérd, hogy írja mellé a címét vagy a személyi számát

Ha már nem tudsz több aláírást begyűjteni, akkor elküldöd a CoV címére és ók majd összegyűjtik. Ha megvan a 100.000, akkor benyújtják a Parlamentnek.

Na, milyen ölel? Jó És ez a CoV-nak is előnyös lenne. Az első számítástechnikai újság lenne a világon, amely népszavazást kezdeményez.

Üdvözléttel: VIC, Miskolc
(nevem és címem közléséhez nem járulok hozzá, mert nem akarom, hogy b***ogassanak. Elég ha csak ennyit írok ki a végére. Üdvözléttel: <név, cím>)

CoVboy: Hihi! A nevedet és a címedet tényleg nem írtam ide, de nem azért, mert nem járultál hozzá, hanem azért, mert nem akartam, hogy életed hátralevő napjait megmérgezze a b***ogatástól való félelem. Na, akkor vesézzük ki a kérdést:

Nem tudom észrevetted-e, hogy a törvényeket nem úgy hozzák, hogy kikérnék annak a néhánymillió választópolgárnak a véleményét, aki odajuttatta a törvényhozókat, ahol most vannak. Példának okáért itt van rögton a Domszkynek a két vagy három évvel ezelőtli kutyás rendelete, mely szerint egy lakásban csak egy kutyát tarthatok. És ha mondjuk négy van, akkor hármát dobjak ki az utcára, vagy neadjisten löjtem le őket? A megoldás az, hogy teszek a rendeletükre, és továbbra is annyi kutyát tartok a saját lakásomban, amennyi jól esik. (Miért, mit tudnak csinálni?)

Mondjuk ez az 'érdekegyeztetés' azért elég meglepett. Mégis, mire gondolsz? Nyilván érthető, ha a szerzői és kiadói jogokat próbálja védeni egy törvény, hiszen a szerzők munkát, a kiadók pedig pénzt fektet-

nek be, amiből szerelnének minél jobban profitálni. Ezek után milyen érdekegyeztetésre gondolsz? Azt még a legvadabb kalóz is elismeri, hogy jogsértést követ el, amikor olyan warezekkel csencsel, amit nem a gyártótól vásárolt meg. (Aztán hozzászól: Na és, mit tudnak csinálni?) Vagy gondold, hogy össze kellett volna ülnie a kalózkod és a gyártók képviselőinek, hogy egyeztessék az érdekeket, miszerint a kalózkod javasolják, hogy ók ezek után nem hajlandóak egy büdös ruppót se fizetni az évekig fejlesztett programokért, sőt, a kiadók válláról is leveszik a terjesztés gondját és az abból származó szotyinkákból sem látnak egy fityinget se. Nyilván ez ösztönöz halással lenne mind a kiadói oldal belettekeltési kedvére, mind a szerzői oldal produktivitására... Ezzel az erővel módosíthatnánk a BTK-t is. Itt van mondjuk a rablás alapesete, amit a BTK kettőtől nyolc évig terjedő szabadságvesztéssel fenyeget (minősített esetekben extrabonus évék is kaphatók). Hívjunk össze egy érdekegyeztető fórumot a rablók és a kiraboltak képviselőivel, ahol a rablók kijelentik, hogy az ő személyiségi jogait súlyosan sérti, hogy lecsukják őket...

A népszavazás felvetésénél kezdtem el nagyon kacagni. Az első gond ragozás ügyekben keletkezett: azt mondd 'gyűjtsünk aláírástokat', aztán meg 'veszel egy A4-es papírt'. Ez több kérdést is felvet: miért pont én vegyek egy A4-es papíron mekkora



charsettől fér el 100.000 aláírás? Satöbbli. Oké, ráírom a tetejére a szöveget. Utána már ott megbukik a dolog, hogy 'aláíratod minden ismerőssóddal, haveróddal'. Namármost: az ismerőseim attól az ismerőseim, hogy ismernek engem, és nagyon jól tudják, hogy ha nekem bármit aláírnak, az nekik nagyon sokba fog kerülni. Meg azt is tudják, hogy és nem íratok papírokat senkivel, mert ha a szavukat nem állják, akkor a papírjaik értéke is nulla, és torlóm őket ismerőseim directoryjából. Meg úgy vágom őket állba, hogy nem jönnek el a bábba. Teszem azt, aláírják. Én meg ugyebár 'hogy hitelesíthető legyen, megkérem, hogy írja mellé a címét vagy a személyi számát'. Jó ölel. Ezt mondd te, aki 'nevem és címem közléséhez nem járulok hozzá, mert nem akarom, hogy b***ogassanak'. Végülis igazad van: b***ogassanak valaki mást. (Nem akarsz esetleg te lenni az első aláíró?) Teszem azt, tényleg összegyűlik egy kalap aláírás. Az magától értetődik, hogy mikor én ezt úgy mondom 'benyújtom Parlamentnek', előtte kicsit módosítom a felíratot az elején. A módosított tárgya az lesz, hogy ezentúl minden pénzt, ami programeladásból betolyk azt az ÉN számlámra köteles min-



bele a szájába... Egyébként tök szemből voltak az "olebek", csak arra kellett vigyázni, hogy nehogy az ember torkának ugorjanak, mert akkor szerencsétlen nem kerülhetne el a végétét: ... (halásszúnet) ... teljesen összenyalták az arcát. (Isteneim! Most megint eszembe jutottad a Getto dudálós kutyáját... — CoVboy) Na, ennyi kiléró után rá is térek a speciális holland szokásokra. Al first you must know, hogy hol akarsz inni. Ugyanis ez nem mellékes kérdés. Múzeumokban, jobb csatornájárokon (a rosszabbakon nincsen bár, csak idegenvezető), és a többi turisztikából élő helyen nem szabad inni, mert legalább t-1,5 NLG-vel (Nelherlander Gulden, a továbbiakban Gugu, DM (majdnem ugyanannyit ér) és egyéb jelzőkkel fogom helyettesíteni) kerül többre az átlagosnál, míg jó szupermarketekben akár ugyanannyit meg is spórolhatunk. Ha kávéházban (klasszikus értelemben!) akarjuk eme keserűes anyagot fogyasztani, átlagosan 3 gugu körül árat kapunk számlául. Sörözőkben (az Amstel partján, a központi pályaudvar közelében, Amszterdamban), pláne, ha saját főzetet szolgáltatnak fel (pl. Amstel), majdnem a múzeumi árat kapjuk, talán egy huszonössel (nem gugu, hanem cent) olcsóbb.

Amennyiben tényleg olcsón akarunk fogyasztani, jobb ha egy Cofee-ba térünk be, a legjobb szupereknél csak egy kicsit drágábbak, ha sikerül egy jó zúllott helyet találnunk. Aki nem lesz rosszul a "Jah szagával" (THC) terhes levegőtől, az már csak pár aprósággal kell hogy megbirkózzon:

1. Soha nem szabad egy ilyen helyen 'Gyors Törököt' vagy hasonló, hasis alapú anyagot venni, mert előfordulhat, hogy fel van tuningolva egy kis speeddel (amfetamin és számmazékai). (Narkós olvasóinktól elnézést kérünk, mert itt valami képzavar alakult ki, amit a pontosság kedvéért el kell osztatnunk: a 'Gyors török' vagy inkább 'Hídeg török' valószínűleg 'Speed/Cold Turkey' akart lenni előben, ami asszem vagy a hasisnak vagy a kokainnak a tedőneve a jeleni szlengben — CoVboy) Aki marhára élvezne egy jó kis függőséget, az nyugodtan vegyen csak: azt mondják, hogy van olyan speedváltozat, ami már az első adag után függőséget alakít ki! (Aha, azt ismerem. CoVboy

Postának hívják — CoVboy)

2. Fűvet nem érdemes venni, marha drága: 20-30 gugu egy .5 dekás csomag, és 100-150 körül van az 5 deka.

3. Nem szabad megijedni a baromarcuáktól (100-120 kg körüli, rocker-kínézetű "vad angyalok"), de nem is illik zavarni a köreket. Ha viszont veled óhajtanak beszélni, illik váltani velük pár szót; bár lgyekezni kell hamar leakadni, mert ha belemélegednek a dologba, akkor jön a joint (sose tudhatod mi van benne!) meg a kör. Ha valamit kikérnének neked, akkor meg kell inni az egészet, és vissza kell hívni őket. (Ügy 200 gugu körül összeg bájja, ha lera-gadsz velük).

4. Ha egy ilyen helyen "brother" jelzót kapsz (Lenyomatatóznak? — CoVboy), nem kell tiltakozni ellene, mert ilyenkor a helyiség leli van a testvéreiddel, továbbá mindegyik elvárja ezt a titulust.

Van ennél egy olcsóbb verzió is, csak ehhez nem elég az elhatározás, az is kell, hogy spon-tán összejöjjen a bull. (Bullzni olt annyit jelent, hogy mindenki bedob valamit a közösbé, és azt a társaság teléli.) Jó kialakítási módja egy ilyen "sponlán" bulinak, ha az ember egy diák-szálló előtt kiül a betonra (lehetőleg másod-magával), és nekiáll magyarul dumálni. A holland elég kíváncsi népség, etöbb-utöbb ügyls odaesz valakit a fene valamilyen átlátszó Örüggel (mennyi az idő, meddig vannak nyit-va a boltok, stb.). Ilyenkor már nyert ügyed van. A dolog csak olt bukhát meg, ha mindenki csak fűvet dob fel. (Azért van megoldás: küldj egy tehenet a buliba, az majd tellegeli az egészet. Lesz ám nagy sírás-rívás... — CoVboy) Ilyen alkalmakra készülünk fel honunk, Ipari, gazdasági és megélhetési gondjából, ugyan- is ha enyhe, vagy inkább közepesen pesszi-misla képet festesz fel a hollandusoknak, ak- kor nem várják el, hogy a csóró magyar is fi- zessen piát, elég csak letenni két doboz original hungarian tobaccot egy mindenki által elérhető helyre.

Egyéb potyázási lehetőségek:

— Koldulás: Nem árt hozzá magyar népdalo- kat is énekelni a poén kedvéért. A napi bevé- tel elérheti a 100-120 gugul is. (Ezt a trükköt én is ismerem. Azt mondod a polgárnak, hogy elénekepsz neki egy gyönyörű magyar népdalt, ha "kölcsonád" egy creditet. Az-

tán a negyedik versszak után azt énekted neki, hogy még van ugyan negyvenhat, de eltekinthetsz tőle, ha inkább kölcsönad 100 creditet, mert szeretnéd telihívni öreg ének- tanárnődet az Új-Hebridákön — CoVboy)

— Tankolás bezárt benzinkutaknál: kb. egy óra alatt teli a tank, Poén, viszont tényleg műkö- dik, mert kikapcsolás után nem mennek a szl- vattyúk.

— RND: ez a legjobb, mert mindig akkor fog- nak meghívni. Létrejöttéhez két dolog szük- séges: 1. Egy holland, aki már járt Magyaror- szágon. 2. Egy magyar rendszámú autó. (To- vábbfejlesztett (V2.0) módszer: elég egy magyar rendszámot is a nyakadba akasz- tani — CoVboy)

Még egy ajánlat: a vífágot bepotyázni vágyék- nak: a kikötőkben fel lehet kéredzkedni egy hajóra, ahol munka fejében adnak kaját, és elvisznek magukkal. A Benelux és skandináv hajók biztonságosak, a többi lutri (Mi a lutri?

1. Nem visznek el; 2. Elvisznek, de nem adnak kaját; 3. Elvisznek, adnak kaját, de nem kell dolgozni? Ez abszolút nem mind- egy! — CoVboy) Igaz, hogy a módszer kicsit hosszadalmas (néha egy hét is kell, hogy felvegyenek), de az addig szükséges kaját a parton egy óra alatt össze lehet lejmolni. Na erről ennyit. Mursoft, the God

CoVboy: Kedves uram, úgy látom, Ön lga- zán zúllott étőlény. Gondolom, az lrományá- hoz szükséges tapasztalatszerző körút után, mint 'bolygó hollandi' vált közlsmert- té trekventáltabb helyeken (például a Fü- vészkerben). Nem baj, becses alkotása csupa olyan értékes adatot tartalmaz, ami eléggé elitélhető módon kifaradt a Bådecker-útikalauzokból — így tehát ha- zánk bármely itjú világgjárója haszonnal tor- gathatja, ha arra vinné a jó sorsa. Egyetlen fontos momentum maradt ki belőle, még- hozzá a legfontosabb (inár az ltalozáson, a pénzszerezésen és a tarháláson kívül): HAT A HOLLANO LÁNYOK! Pedig az aztán elég klimerlő egy téma...

(Aki már megint szlvesebben látott volna játékleírást a csodálatos levelem (illetve nem azt én levelem, én csak úgy kaptam) helyett, akkor az vegye úgy, hogy ez egy kalandjáték leírása. LOST DUTCHMAN MINE, vagy valami llyesmi.)





© Gitter 1995.

Tisztelet Napóleonnak

Vive la France, CoVboytárs!
Gépeid be a 'Franca hadművészet' 6. kötet 6. bekezdésének 6. szavát.

>NAPOLEON

Rendben.

Most nézzük, miért jobb neked, mint Napóleonnak.

Napóleon nem ehetett hamburgert — te igen. (De nem is tették neki ketchupot bele, mikor egyértelműen megmondta, hogy nem kér.)

Napóleon nem thalott kólát — te igen. (Egy újabb szolgáltatás, ami nélkül megvagyok.) Napóleon nem utazhatott villamoson — te igen. (De nem is lesekedett rá minden sarokon a BKV-kommandó.)

Napóleon nem írta a hideg telet — (pardon) (Yikes!)

Napóleon nem nézhetett tv-t — te igen. (Ha nézhetett volna, egy pár műsor után magától is elment volna száműzetésbe.)

Napóleon nem nézhetett szexvideót — te igen. (Na végre valami jó műsor van a tv-be! Jé! Az egyik a Xínó!)

Napóleon nem programozhatott — te igen. (Biztos, hogy volt valami kapcsolata a dologgal, mert hajzata igen ritkás volt. A csatákban biztos, hogy nem tépte a haját (ha bukott valahol, akkor betöltötte az utolsó játékkállást), tehát mindenképpen volt mögötte egy-két zűrösebb debug.)

Napóleon nem fizetett ÁFA-t — (pardon) (Jézus! Riadó, Lajos, itt az APEH!)

Napóleon nem mehetett EAST 17 koncertre. (Mehetett volna, de inkább Szent Ilona szigetét választotta.)

Napóleon nem játszhatott PCM orgonán — te igen. (Hát igen. De ha én orgonáltam volna Waterloo-nál, akkor az angol-porosz csapatok biztos, hogy fejvesztve elmenekülnek...)

Napóleon nem mehelett Fradi meccsre — te igen. (De legatább nem kellett végignéznie, ahogy a Dózsa hármait rüg nekik.)

Szóval sokkal jobb neked: nem lovon, hanem autón közlekedsz (Ki bírna manapság megfizetni egy lovat?), egy hónap alatt több nőt szedhetsz össze szórakozóhelyeken, mint napka egész élete alatt. (Ennek csak gazdasági meglátolások álltak a háttérében: a francia államkincstár elbírta, hogy húsz éven keresztül százezres seregeket tartson fenn, de egy nő igényei valószínűleg egy hét alatt romba döntötték volna a gazdaságot.) Napóleon csak egy kis piti, noname figura volt. Mint hadügyes belebukott a változásokba — bezzeg a könyvkiadók maradtak. Ha neked felajánlanák a hadügyi tárcát: utasítsd vissza! (Melyiket: a franciát vagy a magyart?) Ennyit hibbantásigot, amit te lrsz össze a Postában, csak egy nő tud kitalálni. Mondd, nincs neked női hormon túltengésed? (De igen, édesem...)

Tudod, hogy egyesek miért másoltak 30 Ft/side áron szoftvereket? A piacgazdaság kereslet-kínálat viszonyai határozták meg: annyiért adták, amennyiért eladható volt. Következésképpen: a szoftverek ennyit érnek. (Jó kiindulás, de téves következtetés. Tényleg annyiért adták, amennyiért eladható volt, de nem azért, mert a szoftverek ennyit érnek, hanem azért, mert a szomszéd is ennyitért adta.)

Női logika-teszt:

Spectrumra alapoztad a lapot — beszélgetlél a gyártását.

C-64-re alapoztad a lapot — csödbe ment a Commodore.

PC-re alapozod a lapot — na ide mi jön? (Intel inside... Ha ezzel is megvolnánk, átállunk Macintoshokra. Reszkess!)

Mondogasd gyorsan: Moszkvics slusszkuics, Moszkvics slusszkuics...

CoVboy: Ez a levél nekem abszolútely no effect, leszámítva, hogy éljen Napóleon, a konyak feltalálója, viszont rávilágít egy sarkalatos problémára: én tulajdonképpen nő vagyok. Ez legalább magyarázat csodálatos rovatom színvonalára is: havonta ciklikusan visszatér egy pár nap, amikor ezt kell csinálnom, és ilyenkor erősen görcsölök. Felfedeztem a takarékbetétet is: mióta nincs rajta egy kanyil se, azóta (sajnos) sokkal tisztább és szárazabb érzés. Már szinte porzik a vesém. A levelekre is azért nem válaszolok, mert mindent elfelejték. Hol is tartottam? Csak ulok itt a világ végén, félsügetem dusan leomló hajzuhatagom jobb oldalát, amit hagyományos mosóporral mostam 40 fokon, és elcsukló hangon rebegem: 'Szép, széke, gazdag hercegem, hát nem jövelsz...?' — és akkor bejön a Getto. Hát csodálkozot?

Moszkvics slusszkuics, Moszkvics slusszkuics, Moszkvics slusszkuics, Slusszkuics moszkvics — jaj ezt Elba szigeteltem.

Forgószinpad

Kellemes karácsonyi ünnepeket és boldog új évet kívánok az egész bagázsnak, akik voltak olyan mocsadékok, hogy megváltoztatták a kedvenc újságom nevét. VARGA VIKTOR, Miskóic

CoVboy: Hihi. Úgy látom, nem a megfelelő nevet választották. Én mondtam, hogy legyen inkább 'CoVboy Ultra', de nem hallgattak rám.

Miskolci Nemzetiszocialista Népbírószág
Legfelsőbb Tanácsa

Miskóic
Lenin út és Haladás street
National Plaza
Kórisfa ucca
3530
Tel titkos

Tisztelt CoVboy!

Még fájdalommal tudatjuk, hogy Önt a Miskolci Nemzetiszocialista Népbírószág és Inkvizíció legfelsőbb tanácsa

- csúnya beszédért,
- többrendbeli istenkáromlásért,
- többrendbeli szextelefonreklámért,
- egyrendbeli CoV 51-ért
- és egyéb kisebb kihágásokért

Önt a távollétében

halálra

ítélte. Mivel a tárgyaláson nem jelent meg, fellebezésnek helye nincs.

(Nemzetiszocialista? Egyesült a Kiszgazda meg a Szegfűspárt? És ki az elnök: dr. Homgyán Jóguyulazse? — CoVboy)

Mivel az utolsó kívánság jogát tiszteletben tartjuk, ezért választhat, milyen halálnemmel kíván elhalálozni:

- két hét fejbélövés;
- életfogytiglani akasztás;
- négy év DÁLLÁSZ
- alkoholmérgezés
- vasúti katasztrófa a la Szajol;
- sórbefúlás.

(A negyediket tegyük előre, és akkor abban a sorrendben kérem őket — CoVboy)

Az Ön által választott halálnemet kérjük jelölje meg az újságban, és fizetett halálosztagalnak, meg a Francia idegenlégő (Cim. S.U.P. Appeler au Fort de Nogent, AU-876-80-00) Önt, mint a társadalomra és az emberiségre veszélyes állatfajt, a választott módon likvidálja. Ezenkívül kértük előfizetni sárga Tsecken a PoPo magazinra.

Ezenfelül Ön köteles megtéríteni a perköltséget is, amelynek összege 100, azaz száz forint. Mivel ez nem éri el az ötszáz forintot ezért ön még köteles csekken 50, azaz ötven forint kezelési és pistaköltséget fizetni.

Maradok tisztelettel...

CoVboy: BUÉK nektek is.

PC ASSEMBLY TANFOLYAM

Szavező, avagy pár szó arról, mi is lesz ebben a rovatban:

Mindenekelőtt egy korábbi téves Információt helyesbítünk. A cikksorozat NEM a C64 coder szemszögéből íródik, egyes helyeken azonban majd utaiunk hasonlóságokra és különbségekre. Célunk az, hogy megtanulják az Assembly alapjait, amely, lévén a PC saját nyelve, sebesség szempontjából a lehető legjobb, persze csak akkor, ha az illető assembly program is ennek megfelelően van megírva... Igyekezzünk úgy felépíteni a sorozatot, hogy a programozáshoz nem túl sokat értők is használni vehessék. Minden programozási ismeret hiányában azonban nem javasoljuk az assemblyvel való foglalkozást, célszerű egy könnyen tanulható nyelvvel (pl. Pascal) kezdeni, elsajátítani a programozáshoz szükséges gondolkodásmódot, és ha már gyakorlottak vagyunk az illető nyelvben, akkor próbálkozni az assemblyvel.

A gép saját nyelvéről lévén szó, kénytelenek vagyunk hardware-ismeretekkel kezdeni, de igyekezzünk egyszerűen elmondani a nyelv megtanulásához feltétlenül szükséges dolgokat (apróbb részletekre a helyi korlátozottsága miatt nemigen tudunk kitérni — a téma iránt behatóbban érdeklődőknek ajánljuk a következő könyveket:

Peihő Ádám: IBM XT/AT gépi kódú programozása (3 kötet)

Peter Norton: az IBM PC gépi kódú programozása Rendkívül színvonalas könyv.

Grochmann-Eichler: A 8086/88-as mikroprocesszor (Data Becker—NovoTrade)

Dr. Kovács Magda: 80386/486 II. (LSI, SZAMALK)

Gidófalvy: az IBM PC programozása MASM nyelvben)

Ezek után fajest ugrunk az utasításokba, lesznek példaprogramok is, elsősorban egyszerű, rövid rutinok, de igény esetén közölhetünk nagyobb programokat is (a nagyobb is csak max. 80-100 sor). Ha kapunk olyan írányú leveleket, amelyek a protected módról érdeklődnek, akkor később szó lehet arról is (de az még elég sokára lesz...).

Ha bármi nem világos, vagy valami egyéb kérések/kérdések van, írjatok, megfelelő mennyiségű levél esetén az újságban is helyet kap a válasz.

Kezdjünk akkor bele!

A történet az Intel 8080-as processzorával kezdődik. Mivel akkoriban a memóriaegységek ára igen magas volt, szegényke csak 64 Kbyte RAM-ot tudott megcímezni. Ennek az a jelentősége, hogy a 8086 után megjelenő 8086-ban kompatibilitási okok miatt szintén volt egy ilyen limit, egyszerre a memóriából csak 64K-t tud ez is megcímezni (később még lesz erről szó). Ezt az óriási baklövést még ma is nyögik a 80386/80486-tal rendelkező PC-ek: DOS esetén a gép egy ugyanilyen korlátozott módban indul (real mode, a továbbiakban valós mód), és azért mégiscsak neveléses, hogy egy 8M memóriával rendelkező gépben holmi 64K-s kortárlatnak vannak. A másik ilyen hülyeség az, hogy valós módban alapvetően csak az első 640 Kbyte memóriát látjuk. Ez is a 8086 rovására írható. Nézzük röviden a procll:

A 8086 egy valódi 18 bites processzor, adatbusza és regiszterei 16 bitesek (megjegyzés: a 8086-tal teljesen kompatibilis 8088 abban különbözik csak, hogy az adatbusza 8 bites). A címbusz 20 bites, így $2^{20}=1024^2$ byte, azaz 1 Mbyte memória címezhető.

Lévén 16 bites processzor, a 8086 a tárolási alapegysége is 16 bites. Ez a word (a továbbiakban szó), amely egy alacsony és egy

magas helyiértékű byte-ból áll, az alacsony byte az első. A szóon kívül képes kezelni byte-hosszúságú (8 bites) adatokat is. A címzés byte-szervezésű, azaz a következő cím a következő byte-ra mutat, nem a következő szóra. A szavak így páros címeken kezdődnek. Ellentétben azonban más processzorokkal, szó-hosszúságú adatnak nem kell feltétlenül páros címen kezdődnie.

A programozásban alapvető szerepük van a regisztereknek. Lássuk a 8086 regisztereit:

- 4 általános célú 16 bites regiszter (AX, BX, CX, DX), amelyek használhatóak 8 bites regiszterpárként is (AX felső byte-ja AH, alsó byte-ja AL, és hasonlóan a többi regiszternél is). Az összes további regiszter 18 bites.
- Veremmutató (Stack Pointer, SP) és bázis-mutató (Base Pointer, BP), ez utóbbit egyrészt a bonyolultabb veremműveleteknél fontos, másrészt néhány címezési mód is használja.
- Forrás- és célindex-regiszterek (Source Index (SI), Destination Index (DI)), ez a két regiszter a ciklusoknál és a egyes címezési módoknál kap majd nagy szerepet, de nyugodtan használhatjuk másra is, ami a pl. veremmutatóról nemigen mondható el.
- Állapotregiszter (Status-Register, SR), különféle információk az éppen futó program állapotáról vagy általa létrehozott körülményekről, részletesebben ld. kicsit lejjebb.
- Utasításmutató (Program Counter (PC) vagy Instruction Pointer (IP)), mindig a futó program következő végrehajtandó utasítására mutat.
- 4 szegmensregiszter (részletesebben ld. kicsit lejjebb), sorban kódszegmens (Code Segment, CS), adatszegmens (Data Segment, DS), veremszegmens (Stack Segment, SS), valamint segédsegmens (Extra Segment, ES)

Már említettük, hogy a 8080-nal való kompatibilitás miatt itt is egyszerre csak 64K memória címezhető. Hogy mégis elérhető legyen

a 8086 által címezhető teljes 1 Mbyte memória, bevezették a szegmensregisztereket. Ha az ember józanul belegondol, egy szegmens-regiszter és egy 16 bites cím (pl. IP) együtt 32 bit-el ad, így elvileg 2^{32} byte, azaz 4 Gíbyte memória lenne megcímezhető. Természetesen ez nem így van, az Intel szakemberei ismél nem láttak tovább az orruknál, így a címszámlálás a következő módon történik:

Szegmens=X, cím=YYYY; fizikai cím=X0+YYYY, azaz a szegmensregiszter értékét megszorozzuk 16-tal, és hozzáadjuk a címet, így kapjuk meg a fizikai tárcímét. Ezzel ugye pont 1M címezhető. Kompatibilitási okokból persze ezt is örökölték az utódok, most meg ugye lehet szenvedni a memória-menedzserekkel... Itt jegyeznénk meg, hogy saját céljainkra csak az első 840K memóriát használhatjuk (Base Memory), a további 384K a BIOS-nak (is) van fenntartva.

Az egyes szegmensregiszterek a nevüknek megfelelően a következőt tartalmazzák:

CS: A futatható programkódot tartalmazó 64K-s blokkot jelölő szegmens regisztere

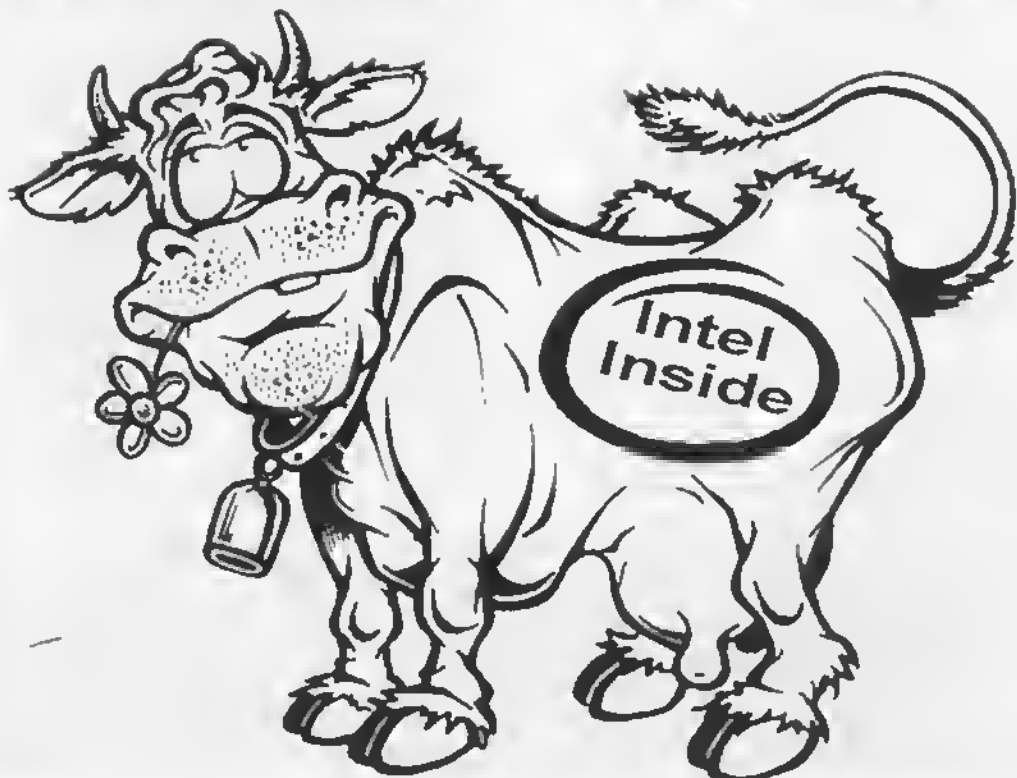
DS: Az adatokat tartalmazó 64K-l jelölő, alapértelmezésben minden adalmozgató utasítás ezt a szegmensregisztert használja (kivéve néhány címezési módot, amelyeknél SS az alap).

ES: Ez a bonus... Prefix-szel megadható, hogy az adalmozgató utasítások ezt használják, ne a DS-t. Az ilyesmit egyébként szegmens-prefixnek hívják, a megfelelő helyen foglalkozunk velük bővebben. A DI indexregiszter használatához ez az alapértelmezés blokk-műveletek esetén.

SS: Ez jelöli ki azt a 64K-s blokkot, amelyet veremként használhatunk. Talán szükséges telen részletezni, hogy nem túl célszerű macerálni...

Nézzük az állapotregiszter egyes bitjeit.

0. bit (átvitel, Carry, C): Azt jelzi, hogy az aritmetikai műveletek során keletkezett-e átvitel. 1-re áll, ha igen. PI, egy 8 bites össze



- adás esetén (mondjuk 197+93) a 4. átvitt. A tolóutasítások is használják ezt a bítet.
1. bit. Nem használt
 2. bit (paritás, *Parity, P*). Akkor 1, ha a legutóbbi művelet eredménye páros (gyakorlatban ez a legalacsonyabb helyiértékű bít lesztelest jelent).
 3. bit: Nem használt
 4. bit (segédátvitel, *Auxiliary Carry, A*). Akkor 1, ha egy 8 bites művelet során átvitt keletkezett az alsó 4 bítből a felső 4 bítre. A decimális (*Binary Coded Decimal, BCD*) aritmetikánál lesz jelentősége.
 5. bit: Nem használt
 6. bit (nulla, *Zero, Z*). Akkor 1, ha a legutóbbi művelet eredménye 0.
 7. bit (előjel, *Sign, S*). Az előjel-bít értéke akkor 1, ha a művelet eredménye negatív (gyakorlatban a legmagasabb helyiértékű bítet teszteli, mivel előjeles műveleteknél az adja az előjelet).
 8. bit (nyomkövetés, *Trap, T*). Az eddigi bitek mind jelzőbitek (*flag*-ek) voltak, ez és a következő 2 bít a programozó által beállítható, és a processzor eszerint dolgozik. A nyomkövetés bít 1 állapotának hatására a processzor minden utasítás után egy megszakítást hajl végre, azaz nagyban leegyszerűsödik a program lesztelest, ellentétben pl. a C64-gyel, ahol ilyesmiről szó sincs. A 7 bít nyilván minden megszakításhíváskor törölődik, különben jó kis végtelen ciklusokat zárt nekünk...
 9. bit (megszakítás, *Interrupt, I*). A maszkolható megszakítások (*Interrupt ReQuest, IRQ*) engedélyezése. A megszakítások másik típusa, a nem maszkolható megszakításokkal (*Non-Maskable Interrupt, NMI*) a processzor mindenképpen végrehajtja, míg a maszkolhatókat letilthatóak ennek a bítnek a törölésével.
 10. bít (irányjelző, *Direction, D*). Adatblokkok feldolgozása esetén van jelentősége. Ha egy, akkor a címek csökkennek a megadott értékről, ha 0, akkor növekednek. Gyakorlatban azt adja meg, hogy egy ciklusban az *SI* és *DI* regisztereket csökkenti vagy növelni kell.
 11. bit (túlcserdülés, *Overflow, O*). Akkor 1, ha egy művelet eredménye nem fér el a művelet célregiszterében.
 - 12-15. bit. Nem használt
- Röviden a megszakításokról
- Már említettük, hogy létezik maszkolható és nem maszkolható megszakítás. Ha az *SR* regiszter 1 bítje 1, akkor a megszakításkérelem mindkét esetben ugyanúgy hajtódik végre: a processzor betelezi az aktuális utasítást, és ezután végrehajtja a megszakítást (hacsak közben nem érkezik egy magasabb prioritású megszakítás, de ebbe itt nem megyünk bele). Ha maszkolható megszakításról van szó, és az 1 bít értéke 0, akkor a processzor tárolja a kérelmet, és / legközelebbi beállításakor lesz eleget neki.
- Kivételek persze itt is vannak: a processzor semmilyen megszakításkérelmet (NMI-t sem) fogad el egy olyan utasítás után, amely egy szegmensregiszterbe mozgat adatot, mert ez lehetetlen egy két szóból álló cím magasabb helyiértékű szava — csak így lehet például biztonságosan kódszegmensről váltani. Szintén nem fogad el megszakítást azon utasítások között, amelyek különböző prefixekből (ld. később) és egy utasításból állnak. A kivétel alól is van kivétel. A *REP* (ismétlés, ld. később) prefix-szel megvalósított ciklus minden egyes végrehajtás után megszakítható.
- A megszakítások úgy hajódnak végre, hogy a processzor egy megfelelő táblázatból (Interrupt-vektortábla, a társ első 1024 byte-ját foglalja el) kiolvassa a megszakítás 2 szavas címét, ettől kezdve az *IP*, a *CS* és az *SR* értékét a verembe (ilyen sorrendben), majd beljára a magasabb helyiértékű szót a *CS*-be, az alacsonyabb helyiértékű szót pedig az *IP*-be.

Könnnyen kiszámítható, hogy így 256-féle megszakítás definiálható, ezeket az *INT xx* utasítással érhetjük el, ahol *xx* a kívánt megszakítás száma. A következő vektorok állnak rendelkezésünkre:

0: Ha nullával osztottunk, ez hívódik meg.

1: A nyomkövetés az 1-es számú megszakítást használja

2: NMI

3: *INT* utasítás.

4: *INTO* utasítás. Ennek az utasításnak a hatására a processzor megvizsgálja az állapotregiszter *O* bítjét, és ha az 1, meghívja a 4-es megszakítást.

5: *IRQ*

A további vektorok szabadon felhasználhatóak, bár javasolt, hogy a 6 és 31 közötti vektorokat ne használjuk, mert ezek lesznek használva a későbbi típusokban (ezek közül néhányról még lesz szó később).

Ennyi információ egyelőre elég is lesz a hardware-ről, igény esetén egyes részekkel bővebben is foglalkozhatunk.

Címzési módok:

Vegyük egy általános adatmozgató utasítást, ez a PC-ken *MOV* névre hallgat. A regiszterbe való töltés legegyszerűbb esete a közvetlen érték, egy másik regiszter, vagy egy memóriacím betöltése. Azonban már ezen egyszerű lehetőségek is 3 különböző módszert tesznek szükségessé. Tovább bonyolódik a helyzet, ha egy olyan címről akarunk adatot betölteni, amelyet egy bizonyos memóriarekeszben találunk, esetleg egyéb módon is cífrázunk a dolgot. Ha minden ilyen lehetőségre külön utasítás lenne, kicsit nehéz lenne mindet fejbentartani, és a programok borzasztóan átláthatatlanok lennének. A probléma megoldása a különböző címzési módokban rejlik, amely módszer segítségével rengeleg különféle, ám nagyon hasonló utasítást lehet egy utasításszóhoz (mnemonik) rendelni. Felreállítás ne essék, minden utasításnak külön operációs kódja van, ezen a kódon belül általában egy 3 bites mező határozza meg a címzési módot, 2 bit pedig az eltolási címre vonatkozó adatokat. A **8086** a következő címzési módokat ismeri:

1. **Implicit címzés:** Az utasításkód az operandus eléréséhez szükséges összes adatot tartalmazza. Ilyen pl. a *RET* utasítás, amelynek hatására a processzor tudni fogja, hogy a veremből vissza kell töltenie a *CS*-t és az *IP*-t.
2. **Közvetlen címzés:** Csak kétoperandusú műveleteknél használható. Ilyenkor az utasítás második operandusa egy konkrét számérték, az első pedig bármilyen effektív cím. Effektív cím alatt vagy valamelyik regisztert (tehát 8 és 16 bites regiszter is), vagy egy kiszámított tárcímértékűt (a számítás lehetséges módjait ld. a további címzési módokról). Példa: *MOV SP, #0* (gyakorlati kipróbálásra nem javasolt...), *MOV \$2300 [SI], #9*.
3. **Regiszteres címzés:** Az operandus(ok) valamelyik regiszterben találhatóak. Használhatunk mind 8, mind 16 bites regisztereket, de a két operandus szélességének meg kell egyeznie! Példa: *MOV AX, DI*
4. **Abszolút címzés:** Itt az operandus, vagy a két operandus egyike egy közvetlenül megadott 8 vagy 16 bites memóriacím (nevezik eltolási címnek (*Displacement*)) is. Az eltolási cím lehet negatív is. Figyeljünk arra, hogy itt is és a további címzési módok esetében is nem használhatunk tetszőlegesen kombinált operandusokat, két operandus közül az egyik mindig regiszter, a másik tetszőleges effektív cím. Példa: *MOV AL, \$1735; INC \$6524* (a \$6524-es címen kezdődő szó növelése egyet).
5. **Indexeli címzés:** Az eltolási cím itt is megvan (de nem kötelező megadni), ehhez adódik hozzá az *SI* vagy a *DI* tartalma előjel-helyesen. Példa: *MOV CX, \$2712 [DI]*

6. **Indexeli báziscímzés:** Itt nincs eltolási cím, valamelyik bázisregiszter (*BX* vagy *BP*) értéke hozzáadódik valamelyik indexregiszter (*SI* vagy *DI*) értékéhez. *BP* esetén nem a *OS* szegmensregisztert használja alapként, hanem az *SS*-t. Példa: *MOV AX, [BX] [SI]*

7. **Indexelt báziscímzés eltolási címmel:** Megegyezik az előző címzési móddal, csak itt megadhatunk eltolási címet is. A 3 változtatható paraméter miatt ezzel már egész komplex adalstruktúrákban is mozoghatunk, és remekül belegabalyodhatunk a címekbe... Példa: *MOV AX, \$1111 [BX] [SI]*

8. **Indirekt regiszteres címzés:** Az operandus címet az *SI*, *DI* vagy *BX* regiszterek egyikében találjuk. Példa: *MOV OX, [SI]*

9. **Báziscímzés:** Az előző báziscímzéséhez hasonlóan ez a címzési mód is az *SS* szegmensregisztert használja a *BP* regiszterhez. Az adal címet a *BX* vagy a *BP* regiszterben találjuk, ehhez tetszős szerinti eltolási cím is adható. Példa: *MOV CX, -1 [BP]*, *MOV AL, [BX]*

Látható, hogy címzési módtól is függ, hogy melyik szegmensregisztert használja az utasítás. Ezt az operációs kód tartalmazza.

A használt szegmensregiszter megváltoztatható a már említett szegmensprefixekkel, *PI*, ha azt akarjuk, hogy egy *MOV* utasítás ne az adatszegmens, hanem a kódszegmens használja, akkor a következőképpen kell eljárunk:

MOV AX, \$1753 helyett:
CS:MOV AX, \$1753
 (esetleg *MOV AX, CS:\$1753*)

Szinte mindenféle kombináció használható, kivéve a következőket.

IP szegmensregisztere csak *CS* lehet
SP szegmensregisztere csak *SS* lehet
 Karakterlánc-műveleteknél (pl. *MOVSB*) *OI* szegmensregisztere csak *ES* lehet

Az implicit címzési módú parancsok kivételével minden operációs kód tartalmaz egy effektív cím-mezőt, ami egy byte:

0-2 bit: **r/m-mező.** A mód-mezővel együtt a címzési módot határozza meg (sorban: *[BX][SI]*, *[BX][DI]*, *[BP][SI]*, *[BP][DI]*, *[SI]*, *[DI]*, *[BP]*, *[BX]*, mindegyikhez járulhat eltolási cím a mód-mező szerint).

3-5 bit: **Regiszter-mező,** itt egy regisztert adunk meg (sorra *AX, CX, OX, BX, SP, BP, SI, DI*; ill. 8 bit esetén *AL, CL, OL, BL, AH, CH, DH, BH*). Azt, hogy a regiszter hány bites, az operációs kód egyik bítje dönti el (*w* bít — ha 1, akkor szóhosszúságú az operandus, ha 0, akkor byte-hosszúságú).

6-7 bit: **Mód-mező.** Ez az eltolási címre vonatkozó információkat tartalmazza, így egészíti ki az *r/m-mező* címzési mód-információját. Sorra:

00: Nincs eltolási cím.
 01: Csak egy 8 bites eltolási cím van, közvetlenül a műveleti kód után
 10: Mint az előző, csak 16 bites címmel
 11: Az *r/m-mező* is egy regiszterre vonatkozó információkat tartalmaz, ugyanolyan rendszerben, mint a regiszter-mező.

Kivétel akad itt is, mivel a báziscímzés *BP*-vel nem létezik eltolási cím nélkül (az a cím persze 0 is lehet), *r/m*=110 és mód=00 esetén a következő történik:

Mégis van eltolási cím, csak éppen ez abszolút címként fog megjelenni, a *BP* értékét pedig a processzor figyelmen kívül hagyja.

Még annyit, hogy az effektív cím-mezővel a programozás során kezdetben nem sok dolgom lesz (később viszont színlén nemigen).

Ennyi fért az első részbe. Kicsit tömör lett, de szeretnénk volna az alapismereteket gyorsan letudni, hogy mielőbb konkrét programozással foglalkozhassunk. Reméljük, azért érthető volt — ha nem, akkor csak szóljatok, majd mi igyekszünk mindent érthetően elmagyarázni. Viszlát a következő számban...

Bryan

A VGA KÁRTYA PROGRAMOZÁSA

Először is üdvözlünk mindenkit újdonsült rovatunkban, ami valójában nem is új, hiszen két előtte cikk már megjelent tavaly, de remélem, mostantól kezdve havonta találkoznak.

Bevezetésként még annyit, hogy alapkövetelmény lesz némi alapfokú Assembly, és C, esetleg Pascal ismeret. Azt hiszem, csak az Assemblyvel lehetne gond, ha nem lenne Bryan, úgyhogy ha valakinek nem világos valami, akkor lapozzon az Assembly rovathoz. Továbbá a már említett két cikk tartalmát nem fogjuk újra leadni (kém. ez mindjárt meg is dől), tehát az olyan alap dolgokat, mint pl. a Video mem \$0A000-nál kezdődik, nem magyarázzuk újra. A rovat témája különböző trükkök, vagy inkább kisebb rutinok leközlése, nem demozási céllal, inkább (kissé nagyképpen szólva) a játéklírás felé kacsintgatunk.

Grafika protected módban

Talán sokaknak feltűnt, hogy a mai profi játékok mellett általában megtalálható egy bizonyos DOS4GW.EXE nevű file, illetve mostanában hozzá van fűzve magához a játék EXE-jéhez. Nos, ez egy ún. védett módú Runtime kód, egyszerűen kifejezve a 386 vagy annál jobb gépakert egy speciális módba kapcsolja, s mintegy újralírja az összes BIOS, DOS, stb. rutint ehhez. A protected módról a 32-bites mikroprocesszorok c. könyv II. részében bővebben olvashatunk, már ami a riszázást illeti. Sajnos semmi konkrétumot nem ír, hogyan kell egy programot megírni, stb. Nos, egy kicsit mélyedjünk bele a témába. A protected módban a gép egész memóriáját elérhetjük, a regiszterek 32-bitesek lesznek (igaz, ezt normál módban is ki lehet használni), ezáltal max. 4GB memóriát tudunk megcímezni, bár ekkora memje senkinek nincs. Viszont az op.rendszer (pl. a DOS4GW) gondoskodik a memóriakiosztásról, ergo mi kérünk, ő ad. Amelyik részt éppen nem használjuk, azt meg winsre menti. A kényelem mellé némi megkötés is párosul, pl. a Video memóriát csak búvástrükkökkel lehet elérni, aztán önmódosítás nuku (Psychobánatára), a protected módban külön van adat, ill. kódszegmens, a kód nem változhat, s pl. adatszégmens regiszterbe kódszegmens szelektort nem is lehet betölteni, stb. A szegmensszelektorokkal nekünk nem kell törődni, de az említett könyvben érdemes utánanézni. A protected mód kihasználása igazán csak a Watcom C++-szal lehetséges (nem véletlen, hogy manapság szinte minden játékol ebben a rendszerben írnak), így aki

komolyabban akar esetleg játéklírással foglalkozni, nem árt, ha beszerzi. Időről időre közlünk majd protected módú rutinokat, sőt néhány dolgot ebben a legegyszerűbb megvalósítási, pl. a nagyobb képek kezelése egyszerűbbé válik.

VESA programozás (újra)

Nos, a régebbi cikk hiányosságait szeretném itt pótolni. A VESA módokról, és azok programozásáról van szó. Azt nem állíthatom, hogy most minden jó lesz, hiszen a környékemen csak TRIDENT kártyák vannak, de azért reménykedjünk.

Szóval a módok bekapcsolása az INT 10h-n keresztül az AX=4F02h-val történik, a BX-be kell tenni a mód kódját, alant látható egy részletesebb kódlista. (Csak a grafikus módokkal foglalkoztam) Ez idáig minden is lenne, ám koránálincs készen a dolog. Átkapcsolunk ugyan a megfelelő módba (már ha létezik az adott kártyán), viszont a lapváltáshoz szükség van arra, hogy milyen lépésközlőként lehet állítani a VGA lapot. A rajzolások úgy a leggyorsabbak, ha csak 64K-nként váltunk, ám néhány kártyatípus tud pl. 4, ill. 16K-nként is váltani. Ez pl. az OAK-kal is így volt, ebből adódott az a bizonyos "4 bittel balra ábrázolásmód". Készítsünk egy 128 wordból álló buffert, ennek a címét ES:DI-be pakoljuk (prot. módban ES:DI-be), és INT 10h-előnk egy AX=4F01h, és CX=mód után. Megkapjuk a VESA mód adatait. Számunkra az alábbiak érdekesek: (lásd a lentl táblázatot) A használható VESA módok:

Mód	Felbontás	Szín
0100h	640x400	256
0101h	640x480	256
0102h	800x600	16
0103h	800x600	256
0104h	1024x768	16
0105h	1024x768	256
0105h	1280x1024	16
0106h	1280x1024	256
010dh	320x200	32 ezer
010eh	320x200	64 ezer
0101h	320x200	16 mill.
0110h	640x480	32 ezer
0111h	640x480	64 ezer
0112h	640x480	16 mill.
0113h	800x600	32 ezer
0114h	800x600	64 ezer

Szóval megvan a Page granularity, ha a 64K-t elosztjuk ezzel, megkapjuk a VESA granularity-t, amivel az adott lapiorszámot meg kell szorozni, hogy helyes értéket kapjunk, és aztán

a módváltás megtörténhet az AX=4F05h, BH=0, DX=kiszámított lapiorszám utáni INT 10h-val. Nézzük meg a VESA módok beállítását, a VESA granularity kiszámítását, és a lapozást real módban:

VESA módok kezelése

A szükséges változók

SVGATable dw 128 dup(0)

; A már említett 128 word-ös buffer

PageNum dw 0

; Az aktuális lap száma (mi nem használjuk)

VESAGran dw 0

; VESA granularity - a lapot mennyivel kell szorozni

; A rutinok

; ESI = 0101h

; Be: BX - VESA mód kódja

; KI: AH - 00 - DK

; 01 - Hiba

; VESA info lekérdezése:

mov cx,bx

mov ax,4f01h

; AX - VESA mód információ

push cs

pop es

mov di,offset SVGATable

; ES:DI-ben a láblázal címe

int 10h

; VESA mód beállítás

; BX-et nem bántja az előző INT

mov ax,4f02h

int 10h

; Visszaadott értékek:

AH=0 - minden OK

AH=1 - nem lehet beállítani

cmp ah,0

jnz SM_Error

xor ax,ax

mov PageNum,ax

; VESA granularity kiszámítása:

mov di,offset SVGATable

; Page granularity

mov cx,[di+4]

mov al,1

lesl cx,cx

je SM_Gran

mov ax,64

div cl

SM_Gran:

mov VESAGran,ax

mov ah,0

SM_Error:

ret

; ESI = 0101h

; VESA SIA=PageNum

; Be: DX - page (0,1,2...)

mov ax,VESAGran

; Ha a VESAGran=1, nem szorzunk

Előtolás	méret	leírás
+01h	1 word	Page granularity. Hány kbyte-onként lehet lapozni a kártya memóriáján!
+10h	1 word	Valódi vízszintes felbontás, a memóriában használt byte-ok száma egy sorban. Szerepe a Hi, ill. True color módoknál lesz, ott ugyanis 2, ill. 3 byte-t le egy pixel. Így ennek értéke Sor pontokban mért hossza * byte/pixel
+12h	1 word	Vízszintes felbontás, pontokban mérve
+13h	1 word	Függőleges felbontás, pontokban mérve

```
cmp ax,1
jz SAP_NoMul
mul dx
SAP_NoMul:
mov dx,ax
; memória lapozás
mov ax,4f05h
xor bx,bx
int 10h
ret
VESA SetActPage ENDP
; .....
```

Téglalap rajzolás

Az alábbiakban a VESA módok kezeléséhez adunk egy példát, mégpedig egy real módú kitöltött téglalapokat rajzoló rutint. Coordinate clipping nincs benne (majd a következő részben), tehát csak a képernyő méretének megfelelő adatokat adjunk be neki, különben kicsit (nagyon) összegabalyodhat. Egyébként használható az összes 256 színű VESA módban, csak a Screen_XReal-t kell átírni az elején.

A megváltoztatásról: persze az előző módbeállító rutin kell hozzá, hiszen az szorgátlatja a VESAGran-t, amit ez a rutin is használ. Kitétem Makróba két kisebb rutint, amit több más VESA-t használó, valamilyen ákombákomot a képre rajzoló rutin használhat, ill. kell is használnia. A SetPage tulajdonképpen olyan, mint a SetActPage (ld. előbb), de rövidebb, és a megfelelő regisztereket használja, ill. menti, így inkább ezt illesztjük be a rutinunkba, mint hívogassuk a másikat.

Az IncPage a következő lapra állítja az ablakot. Ez gyorsabb, mint egy SetPage, mert MUL helyett ADD-ol (a VESAGran-t!) Ezért jó, hogy ilyen értéket számoltunk, és nem eltolási értéket (hiszen úgy is meg lehetne oldani a dolgot, hogy azt azámoljuk ki, hány bittel kell mindig eltologatni az adott lapszámot. Ez ugyan a MUL helyett gyorsabb, de az ADD-nál már nem, és ha jó a programunk, az ADD-os jóval többször fut le, mint a MUL-os. Lehetne ugyan a MUL helyett az SHL-et alkalmazni, de nem akartuk túlbonyolítani, hiszen ekkor kétféle VESAGran-t kellene számolni és használni.

A rajzoló működési elve nem túl bonyolult, egy-két megjegyzés:

- Ha protected módba írjuk át, figyelni kell az önmódosításra, ezt ugyanis ki kell cserélni külső változókra, különben azonnal védelmi hibát kapunk.
- A koordinátákból kiszámolja a megfelelő ablakot, és az azon belüli eltolást. Ezután felkészíti a ciklust (itt jön elő az önmódosítás) Figyelmet! A DFR_ADI-nél nem csak szórakozásból van 1234h, mivel ha egyforma az alsó és a felső byte (vagy konkrétan 0ffffh), akkor egy byte-on tárolja a hozzáadandót, és nem tudjuk módosítani.
- A ciklusban először megnézzük, hogy az adott sor kifer-e az aktuális lapra, ha nem, akkor kirajzoljuk a vízszintes vonalat addig, amíg kifer, majd lapot váltunk (IncPage!), és kirajzoljuk a vonal többi részét. A ciklus végénél DI-t új sorra állítjuk, és megnézzük, hogy ezzel új lapra kerülünk-e, ha igen, IncPage. Ezzel kész is.

Draw Filled Rectangle

```
Screen_XReal EQU 640
SetPage MACRO
; Lapozó makró, DX-ben a lap, AX-et
; és BX-et menti (BX-et nem biztos,
; hogy kellene.)
push ax
push bx
mov ax,VESAGran
;
; Ez az a bizonyos MUL, így is hagyjuk
; DX-el, mert a továbbiakban ehhez
; adjuk hozzá a VESAGran-t, amivel
; a következő lapot kapjuk.
mul dx
mov dx,ax
mov ax,4f05h
xor bh,bh
int 10h
pop bx
pop ax
ENDM
incPage MACRO
; A következő lapra áll. Regisztereket
; lásd előbb!
push ax
push bx
; Tehát így egy kicsit gyorsabb, bár
; a legnagyobb baj az INT 10 miatt
; van, de ezen nem lehet segíteni.
; A VESA driverek azonban az INT
; futás legelejére kerülnek, így talán
; mégsem olyan vészes.
add dx,VESAGran
mov ax,4f05h
xor bh,bh
int 10h
pop bx
pop ax
ENDM
```

```
_256_DrawFRect PROC
; AX,DX - X,Y crd
; CX,BX - X,Y size
; BP - color
```

```
push 0a000h
pop es
mov di,ax
mov ax,Screen_XReal
mul dx
add ax,di
adc dx,0
mov di,ax
mov ax,bp
```

```
SetPage
mov word ptr
cs:DFR_RCX+1,cx
mov bp,Screen_XReal
sub bp,cx
mov word ptr
cs:DFR_ADI+2,bp
DFR_Loop:
mov si,di
mov bp,0ffffh
sub bp,di
cmp bp,cx
ja DFR_1
xchg bp,cx
inc cx
sub bp,cx
rep stosb
mov cx,bp
```

```
incPage
DFR_1:
rep stosb
DFR_RCX:
mov cx,0ffffh
DFR_ADI:
add di,01234h
jnc DFR_2
incPage
```

```
DFR_2:
dec bx
jnz DFR_Loop
ret
_256_DrawFRect ENDP
```

DoT

AJÁNLOTT IRODALOM



A könyv ára:
1.375,- Ft
(lemez melléklettel)

Megrendelhető:
COM-WARE Kft
1519 Budapest
Pf.: 363.

Megvásárolható:
COMPUTERBOOKS Kft.
1127 Budapest
XII. Tartsay V.u. 12.

Előszó: Sok értelmetlen dologról volt már flame war a CoV hasábjain. Nem újabb vitaindítóknak számomra a cikket, hanem egy érthető ismertetésnek. Konstruktív kritikát persze szívesen fogadok.

A témának aktuálitást ad, hogy ennek az operációs rendszernek az új verziója (3.0) teljes (Win-OS2-1 felszerelt, erről még lesz szó) verziója OS/2 3.0 Warp néven '95 január-február körül jelenik meg.

Miért volt szükség egy második operációs rendszerre, amikor a DOS az egy csodás oprendszer? A DOS-ból hiányzik "néhány" alapvető dolog: a rendszererőforrások egységes kezelése, a rendszer bármilyen védelme, több feladat egyidejű végzésének lehetősége. Nézzük egy kicsit részletesebben ezeket! A rendszererőforrások alatt értek MINDENT! A grafikai alrendszer, a tárolási alrendszer, s.b. Néhány példa: Nincs egy egységes SVGA szabvány az op. rendszer szintjén. Színlínák nincs egységes kezelése hang megszólaltatására sem. A hálózat kezelése is hiányzik az op. rendszerből. A fájlok kezelése bizonyos fokig egységes, bár itt a rendszer védelmen nem lehet okozni bajt. Minden program oda ír és azt amit akar; ennek következménye a vírusok, a rejtélyes adatvesztések, stb. A fájlkezelés olyan lassú, hogy több program egész egyszerűen átlépi, és újra írja. Ennek jó példája a WIZ vagy néhány jobb víruslító (TBAV, AVP, Virkill). Arról a szörnyűségről amit a DOS a memóriával végez azt jobb nem emlegetni, Szegmensek, 640K, EMS, XMS, HMA, UMA, UMB, EMB - azt hiszem nem is kell tovább sorolnom. A multitaskingnak még a csirájra sincs meg a DOS-ban, annyira hogy amíg egy rendszerhívás be nem fejeződik, addig nem lehet másikat meghívni. A DOS sok hibájára PRÜBÁLT megoldást találni a Windows - meg lehetőségek sikertelenül. Itt megjelenik a multitask - de kooperatív és nem preemptív. Huh. Magyarabban: A kooperatív multitask azt jelenti, hogy a futó program lefoglalja magának a gépet és amikor úgy gondolja, hogy most eleget futott, akkor visszaadja a vezérlést az op. rendszernek. A preemptív azt jelenti, hogy az op. rendszer teljes egészében kontrollálja a gépet, és az op. rendszer osztja ki az időszeléseket amit egy-egy programnak jut. A multitask magyarázatával még adós vagyok; ezen a világon egy chip egyszerre csak egy dolgot csinálhat, így valódi multitask-t ne várjuk egy sima PC-től. Ehelyett a programok gyors átkapcsolgatását hívjuk multitaskingnak. Ugy fog tőnni, mintha tényleg egyszerre futnának a programok, mert az op. rendszer annyira gyorsan kapcsolgat, de valójában NEM egyszerre fognak futni. Hogy egy program mennyi időt kap a többihez képest, nos ebben térnek el az előbb leírt multitask fajták. (A valódi multitaskok PC-s világban úgy lehet elérni, hogy egymás mellé tesszünk két PC-t...)

A Windows-ban már megjelennek az egységes driverek - ez az egy előnye van a DOS-hoz képest. Azonban mivel DOS-ra lelepszik, emiatt kénytelen kommunikálni is vele, így iszonyú lassúság lesz belőle.

A 386 chip egy fontos tulajdonságáról kell itt szólni: Képes multitaskra chip szinten, azaz sok kis 8086 "gép" tud egyidejűleg magából. Ezeket hívjuk Virtual 86 gépeknek. Ezek a gépek gyakorlatilag nem tudnak egymásról, mindegyik azt hiszi, hogy csak ő létezik. A Windows nem használja ki a V86 (OS/2 VOM(Virtual OOS Machine)-nek hívja) előnyeit. (Itt megint lehet kicsit szórászhassogatni: ezeknek a V86 gépeknek nincsenek külön fizikai kapcsolatok, így persze ténylegesen nem egyszerre futnak)

Az OS/2 túllép mindezen a korlátokon. NEM DOS alapú, hanem önálló preemptív multitask operációs rendszer. Futtatja a DOS és a Windows és persze az OS/2 programo-

kat. A DOS emulálása végett ténylegesen DOS-1 futtat, minden egyes DOS-1 külön V86 gépen. Így simán multitaskozható a DOS. A Windows emulálásának tekintetében kétféle OS/2 van: az egyik verzió nem tartalmaz Win-OS/2-nek nevezett IBM által átrított Windows-1, hanem a Microsoft Windows-t kell telepíteni hozzá. Ezt OS/2 for Windows néven ismerhetjük. A teljes OS/2-ben benne van a Win-OS2 kód is, ezt azonban keményem meg kell fizetni, az ilyen verzió ára durván duplája a Win-OS/2 nélkülinek. Az OS/2 egyik érdekessége tulajdonsága, hogy tetszés szerint akár több Windows is futhat rajta. Az izmészetes, hogy több Windows alkalmazás, de - ismétlem - akár több Windows is. Ennek persze nem igazán van értelme, de jól példázza a DOS/Windows világához képest meglepően jó multitaskot. Ezen felül teljes a rendszervédelem. Emelett a fájlrendszere nem csak FAT lehet, hanem saját, gyorsabb HPFS is. Ez a FAT-nak szinte minden hibájától mentes: kevésbé hajlamos a töredezésre, ellenállóbb a hibákkal szemben (a téren a Linux ext2fs fájlrendszere vezet), és lényegesen gyorsabb. Akárcsak a Windows-ban, itt is mindennek megvan a maga drivere. De bizonyos DOS programok - pl. DOOM - igénylik a hardverhez a közvetlen hozzáférést, így ezt az OS/2 megengedi egy bizonyos határig. Pont addig, hogy semmi módon ne lehessen (elméletileg) leakasztani az egész rendszert egy DOS ablakból. Persze bug nélküli program nincs, így elképzelhető, hogy valaki kemény munkával talál valami olyan lehetőséget amivel egy DOS ablakból is kiakasztható a rendszer. Mindenesetre ilyen bug elég ritka, gyakorlatilag bármilyen programot futtatunk, nem szállhat el az egész rendszer, csak az adott V86 gép azaz egy ablak.

Nos elméletből elég is ennyi. Ennyiből is látszik gondolom, hogy mi mindennek képes az OS/2. Ha visszaértél a legközelebbi IBM boltból, akkor olvass tovább, mert hasznos tanácsokat kaphatsz kedvenc programjaid OS/2 alatti futtatásához!

Hogy a dolgok gyakorlati részére térjünk, úgy éreztem, hogy a DOS Settings c. rendszerbeállítás menüt fogom kivészeni. Könnyen előfordulhat persze, hogy 1.0 (vagy aki éppen tördeli) az több részre fűrészezi a cikket ennek mérete miatt. Az itt leírtak az OS/2 3.0-ra igazak. Az itt leírtak sok minden apróságot mutatnak be, amivel az OS/2 felülmúlja a DOS/Windows-t.

Első lecke: Nyissuk meg a beállítóményt! Jobb click az ikonján, majd Open/Settings. Amikor megátod a Settings Notebook-t akkor click az alsó jobb nyílra, hogy meglásd a fűzet második lapját. Itt nyomjuk meg a Settings gombot, hogy megkapjuk a DOS Settings menüt. Bonyolultan hangzik? Egyáltalán nem az, kb. 10 perc gyakorlás után az ember teljes természetességgel ássa elő ezt a menüt.

Következik az opciólista, zárójelben a default és a lehetséges értékek. A default értékekkel a legtöbb program futni fog, de két jó okunk lehet hogy mégis babráljunk velük: Az egyik ha mégse fut <g> vagy ha rászánjuk magunkat egy kis finomhangolásra. Nagyon megéri! Ja és egy fontos tanács: Ellenőrizzük, hogy minden egyes változtatás után fut-e a program! Mivel a Windows a DOS lelejen fut, ezért ott is beállíthatók ezek a dolgok. (Nem

minden opciót írtam le, csak azokat amelyeknek értelme van v. a default értéket érdemes átállítani)

- **COM_DIRECT_ACCESS:** (off) Mint említettem az OS/2 lehetőség szerint maga kezeli a hardvert, de mint például itt, szükség szerint megengedi a közvetlen hozzáférést. Az a plusz idő amit az OS/2 saját COM kezelés jelent, hazavághatja pár bennálló kommunikációs program időztését. Tehát ha nem müklik a kommunikációs program OS/2 alatt, kapcsoljuk ezt be, akkor majd fog.
- **DOS_AUTOEXEC** (C:\AUTOEXEC.BAT) Szintén említettem már, hogy sokféle DOS futhat egy OS/2 alatt, és akár külön AUTOEXEC-ök is lehet. A különböző AUTOEXEC-ekben különböző TSR-ek lehetnek, így mindig a maximális memóriát biztosíthatjuk kedvenc OOS programunknak.
- **DOS_BACKGROUND_EXECUTION** (ON) Még az OS/2 igen jó multitaskjának is csak akkor van értelme, ha a háttérben futó program lényegre a háttérbe is való. Egy csomó DOS program azonban ha éppen nem is csinál semmit, akkor is úgy tesz mintha csinálna, pl. folyton ellenőrzi a billentyűzetet, stb. Ez kellemesen le tudja lassítani a rendszert. Ha ezt a kapcsolót Off-ra tesszük, akkor a DOS program felfüggesztődik amikor a háttérbe kapcsoljuk. Ennek majdnem mindig van értelme és haszna. Azonban pl. egy kommunikációs programot nincs sok értelme felfüggeszteni - csak örül az ember, ha a háttérben szivogalja lefelé a dolgokat. Az Off állás letiltja a DDE-t a többi Windows programmal.
- **DOS_BREAK** (OFF) A Ctrl+C v. Ctrl+Break egy DOS programot elméletileg leáll. Mivel egyrészt az OS/2 alatt egész egyszerűen az ablak listából (Ctrl+Esc v. a két egérgomb egyszerre) kivégezhető egy program, másrészt szinte az összes DOS program magáról tesz erre a gombra, nyugodtan Off-n maradhat. Ráadásul ON-ra tétele lassítja DOS sessiont.
- **DOS_DEVICE** (A config.sys alapján áll be) DOS/Windows alatt az összes drivernek a CONFIG.SYS-ben kell benne lennie, így azok szépen zabálják a memóriát, akár használjuk őket, akár nem. (Jó, van multifconfig, de kinek van kedve minden program indításához bootolni?) OS/2 alatt (naná!) minden programnak szépen felsoroljuk, hogy milyen driver kell neki. Erősen javasolt, hogy a CONFIG.SYS-be csak igen kis számú (lehetőleg 0) közös drivert tartsunk, és az egyes programoknak egyenként adagoljuk a drivereket.
- **DOS_FILES** (20 DOS, és 20-255 Windows alatt) Ez az egy időben nyitvalható fájlok száma. DOS/Windows sok szép rendszerösszeomlást láthatunk amikor elotgytak. A progi dokumentációjában/install progiában általában van ajánlás erre az értékre. Pl a Wordperfect 6.0a szerényen 100-l javasolt. Mindenesetre OOS alatt olyan 20-30 elég szokott lenni, Windows alatt én 255-t javasolok, mert akkor biztos nem fog el.
- **OOS_HIGH** (OFF) Ez DOS=HIGH megfelelője. Igencsak ritka az a barom program ami nem megy vele. Ha bekapcsoljuk, foglajunk le 64K XMS-t is neki.
- **DOS_LASTDRIVE** (Z) Ez pedig a LASTORIVE= beállítás megfelelője. Nem

hálózatos gépeken E-F a szükséges leggyakoribb, hálózatos gépen esetleg kellhet a Z is. Nem igazán nagy (2K) az elérhető nyereség, de éppenséggel ez lehet a különbség az Out Of Memory és a futás között.

DOS_RMSIZE (640, 128-640 lehel) Ez már totál öröklésnek tűnhet. Azon munkálkodunk, hogy minél több memóriát facsarjunk ki a DOS session számára, erre itt le lehet venni egy csomót belőle - mi értelme ennek? Ne felejtsük, OS/2 alatt vagyunk és minden session fogyaszt a memóriából, így olyan programoknak, aminek nem kell, ne adjunk feleslegesen sok memóriát. Az egész OS/2 rendszer gyorsulhat, ha emiatt csökken a swapping mennyisége. (Már akinek, 20MB fizikai memória mellett ritkán swap-ol...)

DPMI_DOS_API (Auto, lehet Enabled, Disabled, Auto) Aki nem tudja mi az a DPMI a 286 bevezette a protected módot, amit a DOS nem követett. Így kellett egy "kapu" hogy a protected módú programok kommunikálhassanak azzal az ócska vacakkal, ez a "kapu" a DPMI. Hát persze, hogy az OS/2 DPMI-t is tud biztosítani. Minimális DOS programgyorsulás várható, ha DPMI-t biztosan nem használó programoknál kikapcsoljuk (Disabled). Azon programok amiknek kell DPMI (pl. Borland Iorditók) azoknál nyugodtan hagyjuk Auto-n.

DPMI_MEMORY_LIMIT (4, lehet 0-512) Ha nincs letilítva az előző opció, akkor itt határozhatjuk meg a max. lefoglalható DPMI memóriát megabyteban. Az OS/2 (2.1-től kezdve) már nem foglalja le automatikusan az itt meghatározott értéket, hanem kérésre osztja, ezért ritkán lehet gond abból, hogy emeljük. Vigyázat, néhány program esetlen mennyiségű DPMI-t tud lefoglalni, ha hagyjuk, ezzel a többi program elől elveszi a helyet. Ilyenkor szabályozzuk itt meg.

DPMI_NETWORK_BUFFER_SIZE (8, 1-64 lehet) Windows alatti hálózatos programok használnak egy puffert, hogy gyorsítsák az adatátvitelt. Ha ilyen programunk van, nyugodtan tegyük le 64Kb-re.

EMS_MEMORY_LIMIT (2048, 0-32768 lehet) Kilobyte-ban állíthatjuk a kívánt EMS mennyiséget. Ha a programnak kell EMS, akkor adjunk neki, ha nem kell, jobban járunk, ha 0-ra vesszük. Ez utóbbival vigyázzunk: néhány program szó nélkül elkezd vinyóra swapolni, ha nincs EMS. Általában a dokumentáció segít. (Vagy a tapasztalat)

HW_ROM_TO_RAM (Off) Ha nem olyan programunk van, ami kifejezetten tiltja a BIOS RAM-ba másolását, akkor kapcsoljuk be. (En még egy programot nem láttam, ami nem lutott vele)

HW_TIMER (Off) A PIC (Programozható Időzítő Chip) hozzáférést szabályozza. Ha Off-n van, akkor az OS/2 szimulál egy timer-t. Ha On-n van, akkor a program közvetlenül éri el a timer-t. Ettől gyorsulhat egy picit, viszont össze is akadhat más programokkal. Ha valami program nem megy, akkor először ezt állítsd Off-ra.

IDLE_SECONDS (0, 0-60), IDLE_SENSITIVITY (75, 0-100) Az OS/2 megpróbálja észrevenni, mikor inaktív a DOS program. Van egy három fokozatú skála, ami meghatározza, hogy egy adott DOS session éppen mennyi proci időt kap. Ahogy az OS/2 azt érzi, hogy a session nem csinál semmit (csak a billentyűzetet figyel) akkor szépen lejjebb veszi ezen a skálán. Általában ez oké is. De például erősen meglepődhetünk, ha egy arcade játék scrollozása hirtelen piszkosul lelassul. Ilyenkor itt kell állítani ezt-azt. Az IDLE_SENSITIVITY az egy százalékpont: ha a DOS session ennyi százalékos CPU időt fogyaszt, akkor az nem csinál semmit. Az IDLE_SECONDS az azt időt határozza meg, amíg a programnak idle (semmit sem csinál) állapotban kell töltenie, hogy lejjebb legyen véve. Ha egy DOS

session nagyon lassult a rendszert, akkor vegyük a SENSITIVITY-t egy alacsony értékre, mondjuk 10-re és legyük a SECONDS-1-re. Ha azonban csak a DOS session lassú, emeljük meg ezeket az értékeket. Ha emeljük ezeket az értékeket akkor tegyük DOS_BACKGROUND_EXECUTION-t Off-ra, hogy amikor a háttérbe kerül a program, ne egye a CPU időt. Azok a programok amik polling (billentyű figyelés normális tevékenység helyett) problémákat okoznak, általában nem olyan típusúak amikkel háttérbe akarnánk futtatni.

INT_DURING_IO (Off) DOS alatt a programok nem kaphatnak interrupt-t miközben fájlokat érnek el, míg az OS/2 lazán kezeli a keltől egyszerre. Elsősorban multimédia alkalmazásoknál lehet szerepe, amikor a program interruptokat kap a hangkártyától meg a CD-től is. Ha hangproblémák vannak egy DOS programmal, próbáljuk ezt a kapcsolót állítani. Általában nem kapcsoljuk be, mert lassítja a DOS session-t.

PRINT_TIMEOUT (15, 0-3600) Az OS/2-nek nagyon kell arra vigyáznia, nehogy két program egyszerre írjon a printerre. Ez érthető is, képzeljük csak el, micsoda kavarodás támadna. Az OS/2 ezért szépen sorba rakja a bejövő kéréseket. Amikor egy program lecsukja a printert, akkor az OS/2 is lecsukja az adott kérést, és továbbítja az egészet a fizikai nyomtatóra. Azonban a DOS programok nem szoktak olyan apróságokkal törődni, mint printer lezárások. Így a printelés nem történne meg, amíg ki nem lép az ember a programból. Ez meglehetősen alásná az egész multitask koncepciót. A PRINT_TIMEOUT értéke mondja meg, hány másodperccel várjon az OS/2 mielőtt úgy dönt, hogy ez a DOS program befejezte a printelést. Ha már a fátat kaparjuk, hogy hol a rég kiküldött printelni való, akkor állítsuk lejjebb ezt az értéket. Ha azonban a printelni való több, kisebb részletben mászik elő a printerből (jó esetben jól összekavarodva más programok kimentével) akkor érdemes feljebb emelni ezt az értéket.

VDM_PRIORITY (0, 0-31) Minél nagyobb, annál több rendszerforrást bocsát az OS/2 az adott DOS/Windows session rendelkezésére. Megjegyzendő, hogy az éppen előtérben futó program mindig többet kap, mint a háttérben futók.

VIDEO_8514A_XGA_IOTRAP (On) Ej, de szép nevet kaptál! Azt szabályozza, hogy az OS/2 (IBM termék, ne felejtsük) figyelje-e az 8514A és az XGA adapterre kifutó információkat. Ha nem ilyen monitorkártyánk van, akkor kapcsoljuk ki, mert feleslegesen lassítja a gépet. Ha ilyenrel vagyunk megáldva és mindenféle fura rándulásokkal lálunk a teljes képernyős és az ablakos alkalmazások közül váltáskor akkor kapcsoljuk be. (Még ezekkel is ki lehet kapcsolni, ha nem akarjuk a screen tartalmát a Clipboard-ra menteni, ilyenkor a VIDEO_SWITCH_NOTIFICATION-t is kapcsoljuk be, és csak full screenben futtassuk az adott sessiont)

VIDEO_FASTPASTE (Off) Az OS/2 egyik előnye még amit elfelejtettem fentebb említeni, hogy mindenféle (DOS, Windows, OS/2) alkalmazások között tud cut and paste (kivágás és beillesztés) műveleteket végezni. A legtöbb DOS program (tisztelt a kivételnek!) nem úgy lett megírva, hogy elfogadják a paste-t az OS/2-től, így ezeket át kell venni. Ha ez az opció Off-n van, akkor ez a paste elég lassan, kb. egy normális gépelési tempóval történik. Ha On-ra vesszük, akkor "kicsit" gyorsan gépell az OS/2 az infót. Sajnos, kevés program képes ezzel az áradattal lépést tartani. Ez az opció speciel nem vonatkozik a Windows-ra, mert annak ott a Windows Clipboard. Amivel persze az OS/2 lazán együttműködik.

VIDEO_DEMAND_MEMORY (On) Ez csak a full-screen DOS session-ekre vonatkozik. Az OS/2 alapállapotban lefoglal elég memóriát ahhoz, hogy el tudjon tárolni egy egész képernyőt, még akkor is, ha az valamilyen nagylebontású üzemmódba kapcsol. Ez nem kis mennyiség tud lenni, tehát ha a programunk nem használ ilyen grafikát, akkor kapcsoljuk ki. Sőt, általában is Off-ra leheljük, mert ezt a memóriaterületet csak akkor foglalja le az OS/2, ha azt a program kéri. Ha On-ra vesszük, akkor a VIDEO_SWITCH_NOTIFICATION-t is legyük On-ra!

VIDEO_RETRACE_EMULATION (On) A CGA monitor idejéből visszararadt marhaságot elkerülésére van. Néhány régi DOS alkalmazás még mindig magával cipeli a CGA-n snow-nak nevezett jelenség elkerülését. Ha ez be van kapcsolva, akkor a program gyorsabban luthat, mert az OS/2 gyorsabban emulálja a videó visszafutás jelet, amire a program vár. Általában Off-n a helye. Session váltásnál szépen látszik, ha On-ra kell tenni, de ez igen ritka.

VIDEO_ROM_EMULATION (On) A HW_ROM_TO_RAM-hoz hasonló, de itt a videó BIOS-t kapcsolgatjuk. Ha van egy speckó grafikus kártyánk, és ahhoz való program, ami kihasznál különleges dolgokat annak ROM-járól, akkor tegyük Off-ra, de erről a program is, és a doksi is erősen értesíteni fog.

VIDEO_SWITCH_NOTIFICATION (Off) Ha az VIDEO_8514A_XGA_IOTRAP v. az VIDEO_DEMAND_MEMORY be van kapcsolva, akkor kapcsoljuk ezt is be, mert ezzel el lehet kerülni egy csomó felesleg screen újrarajzolást. Különben legyen Off-n.

VIDEO_WINDOWS_REFRESH (1, 1-600) Amikor egy program a képernyőre ír, valójában egy pufferbe ír, ami bizonyos időközönként ténylegesen képernyőre is kerül. Processzor igényes grafikus alkalmazások gyorsulhatnak, ha nagyobb értékre állítjuk. (A default 1 az elérhető leggyorsabb képernyőfrissítés)

XMS_HANDLES (32, 0-128) A különálló XMS blokkok számát határozza meg. Ha valamelyik program XMS-t hiányol ES az XMS_MEMORY_LIMIT jól van beállítva, akkor emeljük meg ezt az értéket. Különben maradhat így, mert csak feleslegesen fogyasztan a memóriát.

XMS_MEMORY_LIMIT (2048, 0-16384) Ez kilobájlokban adja meg a max. XMS méretet. Ez a 2MB általában elég, ha egy programnak több kell, akkor adjunk neki. Mint már a DOS_HIGH-nál is említettem, ha az On-n van, akkor itt adjunk meg legalább 64-t.

A Win-OS/2 settings-ek közül a négy legfontosabb: (A Win-OS/2 Settings lista telején vannak, az ABC rendből kivéve)

WIN_RUN_MODE (3.1 Standard) Ez magáért beszél azt hiszem. Csak egy megjegyzés: Mindig próbáljuk ki a Standard-t, mert sokkal gyorsabb mint az Enhanced.

WIN_DDE (Off) Ez maradhat is így, kivéve ha DDE kapcsolatot szeretnénk Windows és OS/2 programok között. Vigyázzunk, mert elég sok erőforrást foglal le.

WIN_CLIPBOARD (On) Ez is maradhat így. Csodás dolog OS/2 és Windows programok között adatokat cipelni a Clipboard-okon át. Ha teljesen bizonyosak vagyunk benne, hogy nem fogunk ilyesmit csinálni, akkor ki lehet kapcsolni.

WIN_ATM (Off) Az OS/2-ben benne van az Adobe Type Manager, ha egy Windows session-ben szükség van rá, kapcsoljuk be. Bekapcsolva lassítja az alkalmazás töltődését és memóriát is eszik szépen. Viszont ATM fontokat is használhatunk a Windows-ban.

ChX

CRIME PATROL

Nem tudom, hogy ki hogy van vele, de magamon már észrevettem, hogy ha túl sokat nézem a folytatásos filmeket, akkor idővel elfeheltem. sodik hajlam az azonosulási szindrómra én is szeretnék szép fennni, mint a Dornick, jól öltözni, mint a Columbo, lobogó hajjú, mint a Kojak. Még a Magnúsnak is úgy felőnm már. Ha ez a vagy már végképp lullang bennem, akkor néha már szeretnék befolyúlni a történetbe is. Valamilyenne ad lehetőséget az American Laser Games új CD-je, a CRIME PATROL is.

A játékokban egy rendőrszerűen fogunk lüldölni, aki az utcán szatu fáradtságos hétköznapiakból felküzdi magát egészen a Delta Force-ig. A játék kezelése, olyan bonyolult, hogy hiúze len nem is tudom, hogyan fogom elmagyarázni. Elsősorban lövés kell. Másodsorban löni kell. Harmadsorban (nem fogjatok kiitalálni, mi kell csinálni). A hiúze után a változatosság kedvéért fölteni kell ide lehet bármikor) a jobb alsó sarokra clickelve a MENT) ben lehet játékalást fölteni/menteni, ami ugyan csak egy állást ment, azt viszont bármelyik pl) anában lehet, akár lövés közből is (sz) ciki, ha valahol olyan állást ment) link) mlik) a következő másodpercen ledun) antanak)

Hoppl Egy nagyon fontos dolgot eltelejtettem
mondani! Még jó, hogy eszembe jutott, mibe

lőlt fel információkkal felszerelve befemerül-
nénk az 'interaktív videóba': nem is kell minden-
ki előlőni. Vannak ilyen integráló szerencsésfelenek,
akik néha még azt is ordítálgák, hogy
'döncsülm!' - na, azokat nem kell előlőni. **(Miért,
ha valaki tud kínai élejeleket), akkor az már
életben maradhat? - CoVboy)** Persze, le-
het, csak akkor a három életünköl ugyanígy
olvósz egy, mint ha egy rosszfűt nem durran-
tunk le elég hamar (mert hogy akkor ő durrant le
minket).

Hát akkor kezdődjek a tánc. Rögön hölgyválaszával, meit egy kedves, szolid, lírai szöveggel rendelkező lány lesz a partnerünk az első három körletében. Az elsőben egy rakétán rohagyalunk körbe körbe. Az első tőkefej jobbról ugrik elő a dobozok mellől, majd az ajtó előtt egy másikba botlik. Lesz egy integrálós hölgy fehér ingben ('donszútmf'), majd később egy szakadt rocker, aki vadul tiltakozik a lelövés ellen - aztán ha dongsútozunk, akkor hirtelen előránt egy pisztolyt és lepattan minket! (Hibába, halálra a világ. En bezegg rögön lelőttem volna! - CoVboy)

Ha egy alkalommal sikeresen túljutotunk, akkor
visszajön az ös és választhatjuk az új küldet-
ést (a teljes listát már nem lehet). A küldetése-
ket felsőszemes sorrendben lehet lejárítani. Ha

az összeset teljesítettük, akkor detektívekké avanzsálunk, és egy új partner (ha jól látom, a Bajor Imre az) kíséretében újabb nagy bevetésre indulunk, de most már nem a síma utcai subákat, hanem gazdag kábítószerekkereskedőket fogunk megszárolni. Ezen a szinten van az autós lövöldözés is, amely szerintem a Játék egyik legjobban sikerült részé. A detektív szint után következik még kettő, ahol előbb a SWAT antiterrorista kommandó, majd a Delta Force kommandó keretében fejlődünk ki áldásos tevékenységet (és néhány kereszttejtévényt)

Igazán hasznos lehet a leírásom, mert a játékok 5 másodperc alatt megérthető, utána már csak annyi a feladat, hogy meg kell tanulni, honnan fog előugrani a következő célpont. Ennyi a 'játék' lényege. Ha ez valakinek már megy, akkor tovább ragozhatja azzal, hogy kikapcsolja a monitort, és úgy próbál meg végigmenni a küldetésen...

A játékok ajánlható 4-400 éves korig mindenki-
nek (oltthon tartott mammutfenyőink kedvence
lehet), aki nem igazán akarja az agyát tornáztatni. A 'grafika' és a 'hang' kilátózáshoz
ugyan nem sok kreativitás szükséges, mert
az egész digitálizálással készült, de az alkotók
alapvető elképzelése úgyis egy interaktív mozi
volt. Pont.

G-Spot

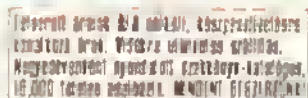
SOFTWARE SPECIALITÁSAINK:

Adobe Photoshop v3.0 upgrade, WIN vagy Mac verzió	29,800
AutoCAD LT for WIN / Rel 13 (DOS v. WIN + NT)	44,800 / 28,800
Corel Ventura v5.0 - CO / v4.2->v5.0 upgrade	44,800 / 24,800
CorelDRAW! v5.0 - CO / CO upgrade v4.0 - rdi	61,800 / 25,800
Fontographer v3.5 WIN vagy v4.0 Mac	39,800
RONET - BSO professzionális magyar TrueType font	19,800
KAI's Power Tools v2.0 WIN vagy v2.1 Mac	19,800
MS Windows NT v3.5 Workstation / upgrade	86,800 / 12,800
OS/2 Warp v3.0 CO / 3.5" verzió	8,800 / 10,800
PG Tools v2.0 Windows - akció	8,800
Stacker v4.0 WIN + DOS / v4.0 upgrade	14,800 / 8,800

SZAKKÖNYV ÚJDONSÁGAINK:

3D Studio Special Effects w/CD-ROM (NAP)	7,740
80x LINUX - The LINUX Documentation Project (L&L)	8,600
Encyclopedia of Graphics File Formats, w/CD (OREI)	10,200
ExoPro 2.6 Codebook - for DOS, WIN and Mac (GYOEK)	5,400
Programmer's Guide to EGA/VGA cards, 3/E (ADWE)	8,240
Teach Yourself Visual C++ 2, 8/E (BAMS)	5,200
The Internet Navigator, 2/E (WILY)	3,880
Yggdrasil LINUX '84 Fall / upgrade (SoloMagic)	7,800 / 5,400

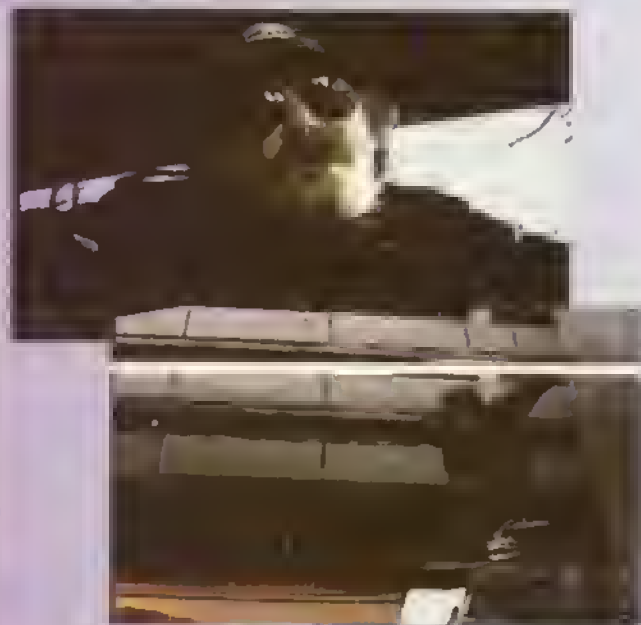
**Amerikai szakkönyvek
legnagyobb választéka!**



201-6523
1912-02 10/10/14 JAN 22



Idelenn ígéretes perspektíva tárul fel előttünk. Odalenn meg a Bajor Imre és a Balman



Panzer General

Itt elméletileg egy IRON CROSS-lelrasnak kellett volna következnie, de szerencsére menet közben megérkezett az SSI legújabb stratégiája, így tehát meggondoltam magam: inkább PANZER GENERAL lesz belőle. A 'Vas-kereszt' úgyis csak hosszas lánycsúszást hozott volna (Persze nincs kizárva, hogy a következő számban hoz is...) Fanyalgás helyett, most inkább pár oldalmat ujjongás következik, mert ez a játék nagyon el kell látnia!

Nyitásként megismerhetünk némi SSI-logikát és címképernyőket, majd egy dígi képet, amelyen — ha jól látom — Erwin Rommel tábornagy éppen alárendeltjeivel cseveg. Amíg ez történik, rögtön ki is választ-hatjuk, hogy egy scenario-t (egy hadműveletet) játszunk, hadjáratot kezdünk, vagy egy kimen-tett állást folytatunk. Ha hadviselési játszunk, akkor tulajdonképpen az adott időszakban lezajlott scenariokat fogjuk egymás után megkapni: ha egy hadműveletben elértük a stratégi-gát célt (ez nem mindig jelenti azt, hogy meg is nyertük), akkor következik az időrendben rákövetkező scenario. Ha nem értük volna el, akkor a program valami szomorú hírel szépen végel vel ígértesnek indult Wehrmacht-tábor-noki pályatutásunknak. A hadműveleteket később majd részletesen kivesszük, most egyelőre két dolog, hogy miben különböznek a hadviselés egyes részei a scenarioktól.

— scenarioknál az összes kezdő csapatot leteszi a program, hadviselésnél csak az éll csapatokat, a továbbiakat nekünk kell megvá-sárolnunk, és azok mindannyian tapasztalat-lanok lesznek,

— scenario-nál a program önállóan dönti el, hogy egy egység mennyire tapasztalt, hadvi-selésnél folyamatosan fejlődni lognak a csa-patok.

A játékképernyő lelső részén különféle infok olvasgatóval láthatjuk időnként, az alsón pedig rövid tájékoztatót kapunk az éppen kiválasztott egységről, illetve arról, amelyikre a kurzor mutat. Itt van az egység neve, ereje és tapasztalata (EXPERIENCE), illetve az ENT mutatja, ha a csapat olyan terepen van, ami fedezéket nyújt neki. Az üzenetablak két szélén összecsapásoknál az éppen lüzölő egységek nevéi és az okozott veszteségekkel szemlél-hetjük, játék közben (jobb click után) pedig a PRESTIGE-pontjainkat. A középső ablakban látjuk a program különböző üzeneteit: normál esetben itt láthatjuk a terep típusát, város vagy folyó nevét, összecsapáskor pedig itt jelzi, hogy éppen mi folyik, és azzal mennyi PRESTIGE-pontot veszítettünk.

Ikonmenük:

MAIN MENU: Alapállapot, jobb clickra is mindig ide lépünk vissza egy másik menüből.
GO TO OPTIONS MENU: Belép az OPTIONS-menübe, ami egyébként egy jobb clickkel is megközelíthető.

VIEW STRATEGIC MAP: Kiteszi a had-műveleti térképet, amin mutatja az utánpótlási vonalakat és a látható egységeket.

VIEW AIR/SURFACE UNITS: Mivel egy pozí-cióban lehet szárazföldi egység és repülő is, ahhoz hogy mind a kettővel lépni tudjunk, ezzel az ikonnal át kell kapcsolnunk közöttük.

TURN HEXSIDES ON/OFF: Ki/bekapcsolja a pozíciókat jelző hatszögeket. Nem látom okát, hogy miért is kellene kikapcsolni...

SHOW TERRAIN ELIÖNETI: a csapatokat, és csak a terepet mutatja.

TURN VIEW MODE ON/OFF: Feldentés. Egy nagylót jelenít meg, a kiválasztott csa-patokról (elleneségekről is) részletes infót ad.
WEATHER REPORT: Időjárásjelentés. Ha az OPTIONS-menüben az időjárás be van kap-csolva, akkor ez adja meg a napi időjárásról.
PURCHASE UNIT: Itt lehet a PRESTIGE-pont-jainkkal csapatok vásárlásába betekletni. Bővebben lásd a csapatok lágylásánál.

GO TO UNIT: Nagyobb térképeken lehet hasz-na, megkeres egy egyeget.
NEXT UNIT: A következő olyan egységre pozí-cionál, amelyikkel még nem léptünk. Ha sötét színű, akkor már minden csapal lépett, csak az END-el választhatjuk.

ENO: Belejeztük az összes lépésünket. Meg-erősítés után az ellenfél következik.

OPTIONS MENU: Jobb clickkel, vagy ikon-nal a főmenüből.

SET DIFFICULTY: Nehézségi fokozat állítása. A játék indításakor is be lehet állítani, alap-állapot a MEO. A nehézségi fokozat csak arra van hatással, hogy az összecsapásokban mekkora veszteségeket fogunk szenvedni — egyébként szennem az EASY fokozat szol-gált valamennyire reális értékekkel.

HIDDEN UNITS ON/OFF: Normál esetben csak a csapatainkkal szomszédos pozíció-ban levő ellenségeket látjuk, szóval kellemet-len meglepetéseket megelőzendő, rögtön be is kapcsolhatjuk már kezdéskor.

TURN ANIMATION ON/OFF: Ki lehet kapcsol-ni az összecsapásoknál a képeket. Nincs sok értelme: ha valaki unja őket, jobb clickkel mindig átugráthatja.

TURN WEATHER ON/OFF: Az időjárás ki/be-kapcsolása. Ha be van kapcsolva, akkor esőben vagy havazásban a repülőgépek nem támadhatnak, illetve a csapatok keve-sebbel tudnak lépni.



TURN SUPPLY ON/OFF: Utánpótlás. Ha be van kapcsolva, akkor a csapatok mozgáskor és harcban ellőgyasztják a banzini és löszert, tehát azt után kell lőteni.

TURN MUSIC ON/OFF: Zene ki/bekapcsolá-sa.

SOUND EFFECTS ON/OFF: A csatazaj ki/be-kapcsolása.

HIDE UNIT STRENGTHS: Normal esetben az egységek alatt mindig látható az erejük is — ezzel az ikonnal ezt el lehet lőnietni. Nem tudom, miért lenne erre szükség, biztos csak azért csinálták az opciót, mert volt még hely egy ikonnak...

SHOW COMPUTER MOVE: No effect. A nevéből támadnának ötletem, de azt nem nagyon csinálja.

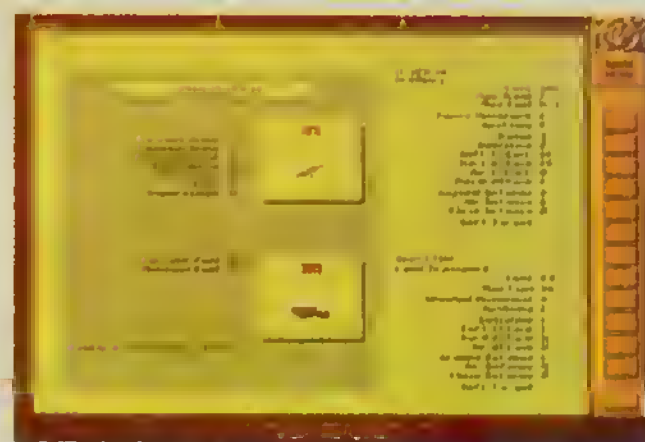
SHOW SCORE: A két szembenálló fél vesz-téséglisltája az egyes fegyvernemekben.

QUIT GAME: Nem igazán quit, mert előbb a játékol kezdő menüben lendölünk, ahol indí-t-hatunk új játékokat.

UNIT MENU: Akkor jelenik meg, ha olyan csa-palunkra clickelünk, amelyek még nem lépett

Iván eljött hozzánk Berlinbe. Pedig a kutya nem hívta őket...





Ez a szép kép kérem abszolút nem tartalmaz semmilyen hasznos információt, viszont teli van adatokkal és zöld (csöppet azért hiányolom a fehérét belőle...)

Az angol flotta rendszerint a nyakunkba dobál mindenféle dolgot

MOUNT Csak akkor jelentik meg, ha a csapatnak van valamilyen szállítóeszköze (teherautó vagy féllánctalpas). Ha felpakoljuk őket, sokkal többet tudnak lépni, de a szállítással óvatosan bánjunk, mert ilyenkor nagyon sebezhető egy egység. Ha meglámadják (és szinte biztos, hogy meg is fogják), akkor sokkal nagyobb veszteségeket fog szenvedni, mint egyébként. Célszerű egy vadászgépet fölé állítani (így repülőgép már nem lámadhatja meg), és a szállítást úgy bonyolítani, hogy ellentét ne érhesse el. Magától értetődik, hogy az ellenség szállított egységeit mi fogjuk gonosz mosolytal megtámadni.

EMBARK Szállítás. Akkor jelenik meg, ha egy egység kikötőben áll. Használata után az egységet behajózzák, és ezután mint egy hajót fogjuk irányítani. Kihajózás ugyanezzel az ikonnal, egy másik kikötőben, partraszálló egységeknél bárhol. Légi szállítás úgy történhet, ha egy gyalogság egység repülőterén áll (páncélosokat és lüzéreket nem lehet deszantolni). Használata után a csapat beszáll egy Ju-52-es szállító gépbe, és ezután átranzportálható egy másik repülőre. Vadászfedezet szükséges, mert az ellenséges vadásznak könnyű és kedvelt célpontja. Ha sima gyalogságot szállítunk, akkor csak reptéren pakolhatjuk ki őket, az ejtőernyősöket (angolszászoknál Para, németeknél FJ) bárhol tedobhatjuk.

REPLACEMENTS Erősítés. Ha engedélyezett, használata után az egység erejét 1-6 csapattal növeli. Egy egység erejét maximum addig növelhetjük, amennyi a tapasztalatuk; minden 100 tapasztalati pont megszerzése még egy pluszt jelent az eredeti 10 mellé, tehát mondjuk egy ötösállagossal alakul 15-ig erősíthető. Az erősítés mindig tapasztalatlan, és arányában gyengíteni fogja a megerősített egység tapasztalatát. Az erősítés tulajdonképpen erősítés arányában utánpótlást is jelent (ld. SUPPLY), mert a friss csapatok maguknak mindig teljes lőszer- és üzemanyagkészletet hoznak.

ELITE REPLACEMENTS Ugyanaz, mint az előbbi, csak az utánpótlás ugyanolyan tapasztalatú lesz, mint a megerősített egységben levő csapatok.

UPGRADE Fejlesztés. A PURCHASE-menüben szállítóeszközt vásárolhatunk a PRESTIGE-pontokból. Gyalogságoknál nincs rá különösebben nagy szükség, de nagyobb helyszíneknek érdemes a lüzérségeket fejleszteni a gyors mozgathoz.

DISBAND UNIT Egység feloszlata. Nem értem, miért kellene feloszlanni bármelyik csapatunkat is. Harcoljanak csak az utolsó golyóig!

NAME UNIT Egység átnevezése. Ha valaki nagyon unkozik, akkor hosszú tóli éjszakákban kellemesen elszórakozhat mondjuk a normandiai partraszállásnál bevetett csapatok átnevezgetésével.

EXAMINE UNIT Info a kiválasztott (illetve a sorrendben utána következő) saját egységről.

TURN VIEW MODE ON/OFF Ugyanaz, mint az előbbi, csak ezzel ellenséges csapatokat is megnézhetünk.

NEXT UNIT A soron következő egységre lép.

SUPPLY UNIT Lőszer- és üzemanyag utánpótlása. Ez ellenséggel szomszédos pozícióban nem igazán szokott engedélyezve lenni, továbbá csak akkor használható, ha az egység utánpótlási vonalra (a világosabb színű mezők) valamelyik városunkhoz kapcsolódik, és a 'háttérrel' van valamilyen kapcsolata. Ha például egy csapatunk készletei teljesen kimerültek, akkor azt úgy menthetjük fel, hogy eltolgathatjuk a hozzá legközelebbi levő várost, ahonnan a következő korban vagy utánpótlást, vagy erősítést kaphat.

EXIT Az

Csapatok:

Az összes hadműveletnél a korra jellemző összes fontosabb csapatfajta megtalálható, ráadásul összecsapásoknál elég élethű képet is látunk róluk. Jó, mondjuk a szovjet repülőgépek nem voltak a rajzoló erős oldala (mindig angolokat mutat helyettük), de ez így is nagyszerű teljesítmény.

Az aktuális csapat legfontosabb infói a játék-képernyő alatt megtaláljuk, de ha valaki sok adatot akar olvasni, akkor a VIEW-ikonnal még kaphat egy párat (vagy ha ráclíkkol egy már létező egységre). Felül van az egység neve, a CURRENT és MAXIMUM AMMO a jelenlegi/maximális lőszer (ha nincs lőszer, nyilván nem igazán tud lőni); ENTRENCHMENT a fedezék (gyalogságra illetve tüzérségre vonatkozik, ha városban, erdőben vagy egy erődítményben tartózkodik); EXPERIENCE a tapasztalat (minden harc növeli 5-10%-kal, ha pedig végleg kinyírnának egy alakulatot, akkor az ügyszint); STRENGTH az erő (vagyis inkább a létszám); KILLS a teljesen megsemmisített ellenséges alakulatok száma. A csapat képétől jobbra még egy pár intot találunk. COST jelzi, hogy a csapat hány PRESTIGE-pontba került, AMMO és FUEL a lőszer és a benzin; MOVEMENT a nyílt terepen megtehető lépések száma (FOREST vagy ROUGH terepen, illetve erődítményben mindenki csak egyet léphet); SPOTTING a láthatóság (nincs különösebben nagy szerepe); RANGE a hatótávolság, vagyis hogy hány pozíciónyira levő

egységet tud megtámadni (ez a legjobbnál 0, vagyis szomszédos pozíció, kivétel a lüzérség, amelyek 3, illetve a hadihajók (LIGHT/HEAVY/BATTLE CRUISER és BATTLESHIP), amelyek 3/5 pozíció lávoiságra is lőzhetnek); INITIATIVE a hatékonyság. SOFT/HARD ATTACK mutatja, hogy milyen erővel tudnak megtámadni egy szárazföldi SOFT/HARD TARGET-et, AIR és NAVAL ATTACK pedig azt, hogy légi és tengeri cél, a DEFENSE-ek ugyanezek védekezésben, ha az AIR-nél van érték, akkor légitámadás ellen is tud védekezni; végül SOFT/HARD TARGET mutatja, hogy ez a csapat soft target vagy hard target, hehe. Ha az egységnek van valamilyen szállítójárműve (gyalogságnak vagy lüzérségnek vehetünk), akkor ugyanezzel az ikonnal arról is megkapjuk.

Egységeket a játék elején meglévő illetve menet közben megszerzett PRESTIGE-pontokból vásárolhatunk a PURCHASE ikon választása után. A PRESTIGE-el az összecsapásokban elszenvedett veszteségek és bombázások folyamatosan csökkentik 10-20 ponttal (városok elvesztése 50 is lehet), de ugyanígy szerezhelünk még pluszokat. A PURCHASE-menüben találjuk az időszakra jellemző egységek képét, amelyeket bekapcsolva megkapjuk az infójukat. Ha van elég pontunk a megvásárlásukhoz és a vásárlás engedélyezett (a PURCHASE és az egység képe mellett látszik zöld), akkor hadrendbe állíthatjuk, és letehetjük valamelyik városunk mellé (közvetlen az arcvonalba nem lehet). Általában itt is érvényes az az elv, hogy 'minél drágább, annál jobb', de néha jobb egészséges kompromisszumokat kötni (egy utász helyett én inkább szívesebben veszek négy sima gyalogságot). Pár szó a csapatokról:

INFANTRY Gyalogságok. Nyílt terepen nagyon erőfeszítést kell tenni páncélosok ellen, mert a nagy megszállás rombolja a presztízst, viszont nagyszerűek tüzérség és páncéltörő ágyúk (ATG-k) ellen. Ugyancsak gyalogságot használunk a védelmi vonalakban vagy városban levő ellenségek ellen is, mert a páncélosok nagyon nagy veszteségeket szenvedhetnek ezeknél. A gyalogság kihasználja a fedezéket (erdő, védelmi vonal vagy város), tehát ha ilyenből támad, akkor páncélosok ellen is majdnem egyenlő ellenlét lehet.

TANK 42 előtti ellenséges tankjaihoz képest a németek egy kicsit gyengécskébbek (a brit Matildák és francia MK-k rendszeresen elverték őket), tehát a háború első időszakában játszódó hadműveletekben a tankokat igyekezzünk tüzérséggel és Stukákkal leküzdeni. Később, mikor megjelennek a módosított PzIV-ek, Tigrisek (Tiger I és II) illetve Párducok (Panther A és B) viszont mi leszünk toányban az



Durrogó izéket tessékl Friss, a finom, a ropogósi

angolszászok és a szovjetek tankjaival szemben '42 előtti hadműveletekben Panzer t-éseket csak gyalogság vagy tüzérség ellen használunk.

RECON Ezt sohasem veszek, mert kicsit drágák a drágák, legatöbbis ahhoz képest, hogy még a gyalogosok is mindig vérfurdót rendeznek közöttük. Ha valamelyik küldetésben a hadrendben van ilyen, akkor arra szoktam használni, hogy a front mögötti ellenséges városokat tolgaltatom el vele, mert jó sokat tudnak lépni, és addig nincs is semmi probléma velük, amíg nem kell harcolniuk. Alkalmazható még tüzérség, átkelő vagy pedig 3-nál nem erősebb csapat ellen.

ANTI TANK '42 előtti csak pánceltörő ágyúk (PAK, szövetségeseknél ATG) vannak ilyen nem vásárolok, mert csak páncélosok ellen jók, az arra bókászó gyalogság pedig rendszeresen lecsapódik őket. A később megjelenő páncéltörő vadászok (Jagdpanther, Jagdtiger, Elefant) viszont nagyon coolok páncélosok ellen, gyalogságokat támadva velük pedig igen hosszasan biztosíthatjuk az ellenfél temetkezési vállalkozóinak megélhetését.

ARTILLERY 2-3 pozíció távolságba tüzelve nagyszerű eredményeket produkálnak, szomszédos pozícióba már nem annyira. Védelemben a tüzérségek támogatják a mellettük levő alakulatokat, ha az ellenség olyan csapatunkat támad, ami mellett tüzérség áll, akkor az összecsapás előtt először jól megágyúzzák őket, tehát már lényegesen gyengébbek lesznek kartácstűzre követő harcban. Ezt kihasználva lehetőleg úgy helyezzük el a tüzereket, hogy mindig tudják támogatni a tüzérgépeit csapatunkat. Mivel ez az ellentétben is ugyanígy működik, mindig a tüzérek legyenek az első számú célpontjaink. Nagyon gyenge pontjuk, hogy közvetlen közelről támadva akár gyalogosok is szétverhetik őket és a védekezésük is halálosan. Másik kellemetlenség, hogy túlaltatva csak egyet tudnak lépni, ha pedig szállítójárműre pakoljuk őket, akkor nagyon sebezhetőek lesznek. A rohamlövegek megjelenése után célszerű azokat vásárolni (a legjobbak a Hummel és a Wespe), mert sokat tudnak lépni, és közben harcra készek is.

ANTI AIRCRAFT Mivel van külön légvédelem is, nem igazán értem, hogy miért kellett külön egy ilyen menüpont. Nem szoktam ilyen venni, mert felesleges. Rádásul néhány típusuk csak a saját pozíciójában levő repülőgépeket tudja támadni.

AIR DEFENSE A tüzérség megfelelője légi célpontok ellen, ugyanazokkal a tulajdonságokkal (támogatja a szomszédos pozícióban

levő egységeket, három pozíció távolságra lehet löni vele, keveset tud lépni, szállítva könnyen sebezhető, közvetlen támadással minden szárazföldi csapat szétveri), leszámítva azt az apróságot, hogy ennél hatékonyabb, mmél közelebb van a célpont. '43 után ezek legyenek a légi célok elleni hadviselés fő eszközei, mert az angolszász légifortély akkora lesz, hogy ha megvásárolunk egy drága vadászgépet, azt a következő körben azonnal le is lövik. Ilyenkor már célszerű féláncslapás ágyúkat venni, mert azok többet tudnak lépni. Jó ötlet a rohamlövegeket kísérgetni velük, mert azok elsődleges légi célpontok lesznek.

FIGHTER Vadászok Szomszéd pozícióban légi, saját pozícióban pedig földi (vagy lengeri) célpontot támadhatnak. Támogatják a szomszéd pozícióban megtámadott repülőgépeket is, tehát bombázók kísérgetésére nagyszerűen alkalmasak. Jó ötlet, ha mondjuk egy teherautón szállított egység pozíciójába lépünk vele, ha az ellenségnek van bombázója, akkor azeket szinte kivétel nélkül megtámadják, és annak a rendje s módja szerint le is bombázzák — ha viszont ott áll egy vadász, akkor bombázó már nem tud odalépni.

TAC BOMBER Zuhanóbombázók. Itt vannak a kedvenceim, a Stukák. Olyan kis ügyesek a páncélosok ellen! Csak egy gond van velük, hogy az ellenséges vadászok nem nagyon szeretik őket, és ha vadászkísérel nélkül lótrálnak, akkor nagy verengést végeznek közöttük. Később FW190-es vadászbombázókat is vásárolhatunk, amelyek elég erősek a vadászok ellen is, csak nagyon drágák — inkább két Stukát veszek, mint egy ilyen.

LEVEL BOMBER Szintbombázók. Venni nem azoktat, mert drágák, és a Stukák jóval hatékonyabbak. Ezek viszont jóval ellenállóbbak a vadászokkal szemben, és üres várost bombázva is lehet velük **PRESTIGE**-t szerezni.

Haditengerészet. Ilyet nem lehet vásárolni, viszont egy csomó hadműveletben használjuk

őket. A tengeralattjárók (U-Boat) a legszimpatikusabbak, mert az összes vízre célpont ellen nagyszerűen használhatók, és csak a rombolók (Destroyer) tudnak ellenük védekezni. Csak ez utóbbiakkal is lehet kinyírni őket (vagy bombázókkal). A torpedónaszádok (T-Boat) is örömmel megtorpedóznak bárkit, de ha valaki a nyakukba csordít, akkor gyorsan elcsúsznak. A hadihajók (Light Cruiser, Heavy Cruiser, Battleship) szigorú frickók, és mivel 3-5 pozíció távolságra tudnak tüzelni, hatékonyan támogatják a szárazföldi csapatokat. Nagyon tetszett a működésük, amikor ebed közben partra szálltam Norvégiában, de amikor egy kicsit később az olaszországi parttraszállást akartam visszaverni, és rák fordítottam ilyenekkel, akkor már hátra megutáltam őket.

Pár jó tanács:

- töltyön való átkeléskor minden egység nagyon gyenge. Ha ilyenkor támadják meg, akkor mindig aránytalanul nagy veszteségeket fog szenvedni. Egy átkelő csapatot bármilyen egységgel megtámadhatunk.

- ha megerősíteni nem tudjuk, akkor 3-4 erősebb csapattal csak hasonló erejű támadunk, mert ilyen gyengén már nem fog támadni, csak veszteséggel lesznek.

- ha valaitól nem bírunk egy ellenséges csapattal (a '40-es francia hadműveletnél lesz ilyen gondunk a tankokkal), akkor lehet használni a 'sok lúd disznót győz' effektust: kerltsük be három vagy négy egységünkkel a delikvenst (ha már négy oldalról foglalt, és nem tud előlépni, akkor nem kaphat sem erősítést sem utánpótlást a csapattal) és támadjuk meg mindegyiket. Először ugyan nagyobb veszteségeink lesznek, de a következő körben ismét megtámadva elfogy a lőszer és nem tud visszatámadni — így tehát veszteség nélkül megszárolhatjuk le.

- célszerű a támadásainkat koncentrálni, és ha egyszer már elkezdünk támadni egy ellenséget, akkor azt nyírjuk is végleg. Az utánpótlás

és a replacemant ugyanis ingyen nyílna, de ha egyszer végleg végeztünk egy csapattal, akkor az már nem fog nekünk megint egy 10-es csapatként megjelenni.

- egy várost a játék csak akkor vesz elfoglalttá, ha egy csapatunk már megáll benne (ha csak áthalad rajta, marad az ellenségé);
- a kezdő PRESTIGE-pontokat részemről mindig olyan gyorsan elköltöm, ahogy csak a gép engedi (nem értem a rendszerét, hogy mi alapján lehet egy körben több vagy csak egy egységet venni, de mindégy), a megszerzeteket pedig abban a pillanatban, ahogy megkaptam, mert úgyis sokkal több fog logyni, mint amennyit szeretnétek.

Hadműveletek:

A játékokban összesen 38 hadművelet játszható le a II. világháború európai hádszínhelyének több eseményéből. Tulajdonképpen minden fontosabb hadművelet benne van a programban, ami csak történt (meg néhány olyan is, ami nem). Ezeket gyakorolva, idővel megnyerhetjük a hadviseléseket is. A stratégiai céloknál a német oldalt ismertetem, ha valaki a másik táborral játszana, akkor nyilván az ő célja az, hogy megakadályozza a német célok elérését. Nézzük időrendi sorrendben őket (amelyikkel már többet játszottam ott néhány tippel is szolgálok).

POLAND Lengyelország lerohanásának első része. A stratégiai cél Lodz és Kutno városának elfoglalása 10 napon (körön) belül. Nem okoz különösebb problémát a dolog — az induló csapatokat is simán meg lehet nyerni, PURCHASE-re nincs is szükség. (Bár mondjuk az elég nagy marhaság, hogy pont légierőt nem lehet vásárolni a lengyel hadműveletekben, amikor tulajdonképpen a levegőből győzték le őket.) Nyílasként küldjük el a Warta folyóhoz legközelebb álló két gyalogos egységet Rodomsko elfoglalására. Ezzel 3-4 kör alatti végeznek is. Feltöltés után forduljunk velük észak (Lodz) felé. A páncélosokkal az első lépésben nyírnak ki az erdő mögött álló lovasságot, vegyük körbe Kallszt, majd a bevétele után robogjunk Kutno felé az úton. A 2nd, 3rd és 4th Wehr Inf menjen észak felé a tűzérséggel, a 2-3 körben nyírnak ki a Kalisz mögött álló tűzérséget, utána vegyék be Poznant (Posen), majd az északi úton előretörve támogassák Kutno bevételeit, illetve segítsenek a délebbre levő egységeknek Lodznál és Ozorkownál. **MAJOR VICTORY**-t aratunk, ha az utolsó lengyel egységet Lodzban vagy Kutnóban nyírnak ki, **MINOR**-t ha a két város elfoglalása után még van lengyel csapat életben.

WARSAW. Ez már keményebb dió, de ha valaki teljesen mazochista, ezt is megnyerheti PURCHASE nélkül. A stratégiai cél, hogy a térképen levő összes várost bevegjük 20 körön belül. Ha hadviselést játszunk, akkor továbbenged akkor is, ha Versó (Warsaw) és Modlin biztosan a miénk. Javasolt taktika az elsődleges cél Versó itt gyalogsággal (tűzérség, támogatással persze) verjük ki a a védelmi állásokból a lengyeleket, majd osszuk ketté a csapatainkat. A páncélosokkal és egy pár gyaloggal indulunk Siedice ellen, a másik fél pedig (főleg gyalogsággal) hátulról kerülje meg a Modlinnál levő erődírményeket. Az innen visszavonuló lengyel csapatokat könnyen kényszeríthetjük, ha a Bug és a Narew folyó között állást foglalunk egyik gyalogságunkkal, és várjuk, hogy mikor próbálnak átkelni. Ha hadviselést játszunk, a gyalogosokat helyezük délre, a dombokra (az első lépésekben beveszik Tomaszowót, majd észak felé haladva az úton a városi védelmi vonal oldalába kerülnek), a páncélosokat és a tűzér-séget pedig tegyük északra. Itt az egyik páncélos és a tűzér-ség felvonul Varsóhoz, a másik két páncélos pedig kösse le Modlinnál a csapatokat (a nehéztűzér-ségüket lehet közvetlenül is támadni). A továbbiakban úgy



Hopp, ott elrepülte magát valakik Nyílt terepen ezért nem kell a gynogságot erőltetni a páncélosok ellen: rögtön repkedhetnékjük támad a drágáknak...

működik a dolog, mint a scenarionál.

NORWAY A norvég hadművelet. Ez sem túl bonyolult, hadviselésben nincs is ez a scenario. A stratégiai cél az, hogy elfoglaljuk az összes várost 25 körön belül. Dobjuk partra a csapatokat és az ejtőernyősöket, aztán nyomuljunk velük észak felé. Oslo magasságában lesz egy kis kánya az angolokkal, de a legnagyobb gond úgyis az északról érkező brit flotta lesz. Támadjuk őket először az északon levő tengeralttjárókkal és rombotókkal, majd a déli partraszállást támogató nehézcirkálókát és csatahajókat is küldjük északra. A visszavonuló angolok Narvik térségében összpontosítják a csapatokat — ezt kell minél előbb bevonnunk. Kezdetben sok gond nem lesz, mert elég nagy fölényben vagyunk, és ostromoknál így nem fogunk különösebben nagy veszteségeket szenvedni. Már csak azért sem, mivel teli van a lérték norvég városokkal, ahol nincs helyőrség. A PRESTIGE tehát az egekig szárnyal — ha megfogadtok egy tanácsot, akkor repülőkbe (főleg Stukákba) fektetitek, amelyek majd szépen szétbombázzák úgy a szárazföldi csapatokat, mint az angol flottát.

LOW COUNTRIES: A franciák elleni hadművelet első része. A stratégiai cél, hogy elfoglaljuk az összes várost, de ha hadviselést játszunk, akkor a program továbbenged akkor is, ha a Csatorna-parti kikötőket elfoglaltuk. Ha hadviselésben játszunk, akkor az elit csapatokat délen összpontosítjuk az Ardennek átjárójában (Luxemburg magasságában). Ezekkel gyorsan foglaljuk el Sedan és Givet városát, majd fordulunk velük észak felé, és a páncélosokkal minél gyorsabban jussunk ki a Csatornához. Az északon levő csapatokkal kényelmesen ki lehet erőszakolni az áttörést a Meuse-on, ezekkel vonulunk nyugat felé az úton. A páncélosokkal ne álljunk meg az ellenséges városokban levő gyalogsággal és páncéltörőikkel viccelődni — azokat majd a felzárkózó gyalogság felszámolja. Sedan, Charleroi és Brussels városában hagyjunk egy gyalogost helyőrségnek. A franciák a megmaradt csapatokat Lille-nél fogják összpontosítani, de egészen június 1-ig nem fognak támadni. Addig végig kell száguldanunk a tengerparti kikötőkön egészen Abbeville-ig (közben megsemmisíteni az angol expedíciós haderőt), onnan pedig hátba támadhatjuk a Lille-nél álló

maradék franciákat.

FRANCE. A francia hadjárat második része. A stratégiai cél megint az összes város elfoglalása. Ha hadviselésként játszunk, akkor a páncélosokat tegyük le ugyanúgy, mint ahogy a scenarionban állnak, és az első két-három lépésben verjük szét a Párizstól északra álló francia erőket. Nyugaton az angolok ellen addig csak védekezzünk (nem loagnak támadni, ha nem kelünk át a Meuse-on). Hadviselésnél elsődleges fontosságú, hogy az összes PRESTIGE-t vásároljuk el minél hamarabb, mert az elit kezdőcsapatok nagyon kevesek lesznek ide. Az első lépésben verjük szét a Reimsnél álló csapatokat is, és lehetőleg hagyjunk itt némi erőtlést is, mert lesz néhány ellenlámas. Thierry irányából. Két csapat nyomuljon dél felé, és vegye be az arra levő városokat, a többiekkel pedig vonuljunk Párizs felé, hogy támogassuk a Ham irányából előretörő csapatainkat. Ez a helyszín már elég kemény dió lesz.

SEALION-hadműveletek. Német partraszállások Angliában. Apokrit scenario, a valóságban soha nem történtek meg, mert a Luftwaffe túlmaradt az angolai légi csatában. A stratégiai cél megint az összes város bevétele. A SEALION PLUS-ban annyit különbség van a SEALION 40-hez képest, hogy délnyugatról megérkezik az olasz flotta, és ez támogatást nyújt egyrészt az angol flotta szétveréséhez (így az összes repülőnkket a partraszálló csapatokat támogathatjuk), másrészt a csatahajók segíthetnek a tengerpart közelében zajló hadműveletekben. A SEALION 43 ugyanaz, mint a 40, csak az angolok sokkal modernebb felszereléssel rendelkeznek, és sokkal erősebbek is. Különösebb taktikai tanácsot nem lehet adni, tegyük partra a csapatokat, aztán irány London. Mindegyik műsorszám 15 kör. Megszívlelendő: minél előbb végezzünk az angol vadászgépekkel, mert az utánpótlásuk nagyon nagy. Lehetőleg a PRESTIGE jelentős részét fektessük légvédelembe és vadászokba — a szárazföldi csapatok létszáma elegendő lesz.

NORTH AFRICA. Rommel hadjárata. A stratégiai cél természetesen megint bevenni mindent. Sok taktikai tanácsot itt nem lehet adni, mert csak a tengerpart mellett a sávon lehet előrenyomulni, és ebben a 2-3 pozíci-

óban nincs valami sok mozgási lehetőség (Mostantól egyébként is kicsit rövidebbre fogom, mert a felírás kezd kilútni a keretből)

BALKANS Balkáni hadművelet: az olaszok megsegítésére 1941-ben. Nem különösebben nehéz megnyerni, be kell venni az összes várost.

CRÉTE Deszartillamadás Kréta ellen. Itt is elég nagy a fölényünk, de a partraszállás kicsit ciki lesz. A cél bevenni mindent, ami bevezethető.

MIDDLE EAST A NORTHAFRICA folytatása. Nem jó szótár a véle.

BARBAROSSA A Szovjetunió megrámadása. Eredetileg ugyan kicsit nagyralátóbb stratégiai célok voltak, de itt az első részben csak annyi a feladat, hogy elfoglaljuk a Szovjetunió nyugati határa mentén levő összes települést. Ha hadviselésként jtszuk, akkor természetesen le is áll a karrier, ha itt nem győzünk.

KIEV A Kijevben védekező oroszokat kell megsemmisítenünk, és a várost elfoglalnunk. Az észak felől támadó hadseregcsoport egyik részével tartjuk fel az orosz erőszítésekkel, a másik felével pedig támogatjuk a Kijevre déli felől támadó csapatainkat.

MOSCOW Moszkvát kell bevennünk. Ha járhatunk, ez sikerül, akkor többet már nem kell orosz scénariókat, mert ezen a fronton akkor győzünk is. Négy különböző időpontban játszhatjuk a '41-es a megtörtént hadművelet, a '42-esben és '43-asban pedig egyre erősebbek az oroszok (viszont közelebb felszerelést használhatunk). Az **EARLY MOSCOW** egy 'mi lett volna, ha' hadművelet, mi lett volna, ha Guderan tábornok csapatai nem vesztették el annyit időt a kijevi katonai felszámolásával, és egy hónappal előbb elérik Moszkvát?

SEVASTOPOL A Fekete-tenger melletti kikötő elfoglalása. Mivel Szevasztopol nagyon ki lett nyújtva (leli van várospozíciókkal a tengerpart), itt egy csomó **PRESTIGE**-pontot zsákmányolhatunk — miután áttörtünk az erődítményeken. Ráadásul az összes városrészt el is kell foglalnunk ahhoz, hogy győzzünk. Itt is ugyanaz vonatkozik, mint a többi védővonalnál: csak egy helyen kell áttörnie a gyalogságnak, utána a páncélosok már felgöngyölíthetik az egészet.

STALINGRAD Az egyik hadseregcsoportunk délnyugati felé tör a Kaukázus irányába, míg a másik Stalingrád felé kocogva igyekszik biztosítani a bal szárnyát. A stratégiai cél bevenni mindent.

KHARKOV A Stalingrád utáni scenario, ez az ellentámadás próbálta megállítani a szovjet offenzívát. A stratégiai cél először Harkov bevétel, majd utána az összes többi városé. Nem lesz különösebben nehéz dolgunk, mert itt most kivételesen nagy fölényben vagyunk. Annyi az egész, hogy minden egységet felkötünk északra — aztán majd csak elfogynak valamikor az oroszok.

KURSK A '43-as nyári szovjet offenzíva nyitánya, a II. világháború legnagyobb páncéloscsatája. Erre lehet számítani a feldolgozásban is, ahol a cél, hogy legalább egyellen várost az utolsó kör végéig megtartsunk. Ez azért teljesíthető.

TORCH Amerikai partraszállás Észak-Afrikában. A stratégiai cél az, hogy megtartsuk Tuniszt, és még két várost legalább 24 körön keresztül.



Elmegyok a jenkikhez megbeszélni ezt a lebombázós dolgot...

HUSKY A szövetségesek szicíliai partraszállása. A stratégiai cél, hogy legalább két várost megtartsunk. Lehet azt a megoldást is választani, mint a történelemben (visszavonulunk Sziciliából az olasz szárazföldre), de meg lehet állítani a szövetségeseket még Sziciliában is. A **PURCHASE**-ból vegyünk Nápoly (Naples) mellé pár Tigrist, mert ott kicsit kevesen leszünk az ottani partraszállásra. Az összes őrszakra levő egységet azonnal indítsuk dél felé. A másik olaszországi partraszálláshoz elegendő lesznek az ott levő páncélosok, miután itt visszaszorítottuk a szövetségeseket a tengerbe, az egyik részükkel segítsünk a Nápolynál harcolóknak, a többi pedig küldjük le Sziciliába.

ANZIO Ez is egy olaszországi partraszállás lesz, Rómától délre. A stratégiai cél megtartani Rómát és még két várost. A legnagyobb gond itt is a vadul tüzelő angolszász csatahajók lesznek — egyébként még egy kez-dőnek sem lesz nehéz megnyernie.

D-DAY A normandiai partraszállás, az Overlord hadművelet. A stratégiai cél megtartani két várost. Az ejtőernyősöket meg a csatahajókat nagyon utáltam benne, mert mindig a legrosszabb helyen bukkantak fel.

COBRA Kitorés Normandiából. A szövetségesek végül akarunk rohanni Franciaországba — pont úgy, ahogy azt a németek tettek négy évvel ezelőtt. A cél az, hogy legalább három város a miénk maradjon 25 körön keresztül.

ANVIL Dél-franciaországi partraszállás. Ez is kellemetlen műsor lesz a nyomászító légifölény miatt (ne engedjük ki a kezünkől a repertéket, mert így sokáig tart, amíg visszarepülnek a gépek tankolni). A stratégiai cél megtartani legalább két várost.

BYELORUSSIA A szovjet Bagratyion-hadművelet a szövetséges partraszállás támogatására. A német stratégiai cél nem túl bonyolult. Varsót kell megtartani. Ehhez az első még elegendő is lenne, csak az utánpótlással lesznek majd egy kis problémák.

MARKET GARDEN 'A híd túl messze van, légideszant hadművelet Hollandiában. A stratégiai cél mindössze annyi, hogy kivejűk Arnhemből az ott levő ejtőernyősöket. Ez már a második körre nyugodtan teljesíthető. Utána az ott levő páncélosokkal csapkodjuk le még a környéken levő ejtőernyősöket, aztán a zárkózzunk fel a Meuse vonalára, és várjuk, hogy ki próbál majd átkelni.

ARDENNES 'A hátál 50 órája', az utolsó német ellentámadás a nyugati fronton. A stratégiai cél bevenni az összes várost, kivéve Brüsszelt. Az csak a szorgalmi feladat. Az elején nem is tűnik olyan nagyon nehéz-

nek a feladat, mert a nyitó amerikaikkal szemben legalább kétszeres erőfölényben vagyunk. A probléma csak az, hogy körülbelül 5-6 kör múlva megérkezik délről és délnyugati felől Patton tábornok 3. amerikai hadserege, és így hirtelen rögtön a jenkiké lesz az előföly (legalább háromszoros). Azonkívül megajul az idő is, és rögtön megjelenik a szövetséges légifölény a nyakunkban. Elsődleges fontosságú tehát a gyorsaság a páncélosokkal minél hamarabb törjünk előre nyugati felé, és ne álljunk meg szórakozni a keleti részen levő városokban rekedt anikkal (azok a gépesítők nélkül hátul tolyogó gyalogosokra maradnak).

BUDAPEST Az utolsó német ellentámadás a háborúban. Nem tudom, miért pont fővárosunk nevét adták ennek, mert a csata a Balatonnál délre zajlott (Folhívnam a figyelmet szegény Balaton kissé avantgarde megváltozására). A stratégiai cél az összes város bevétel.

BERLIN Játsszhatjuk csak a szovjetek (**BERLIN EAST**), csak a szövetségesek (**BERLIN WEST**) vagy mindkettő ellen. A stratégiai cél Berlin és még 5 város megtartása.

WASHINGTON Na, ez egy jó kis hadművelet lesz! Német partraszállás USA-ban és Kanadában. (Underlord-hadműveletnek neveztem el.) A stratégiai cél természetesen bevenni az összes várost. Ez a marhaság valószínűleg csak azért kellett, hogy ha hadműveletekben nyerünk a keleti fronton, és visszavertük a partraszállásokat is, akkor legyen valami hozzávetőleg logikus belejezés nyerhetünk az angolszászok ellen is. Ez is jópofa első ránézésre biztos nyerők vagyunk, mert szép nagy a légierőnk és a szárazföldi csapatok is túlsúlyban vannak. Aztán megjelenik az amerikai légierő is, ami vagy háromszor akkora, mint a miénk.

Hosszas kuszkodás után csak sikerült a végére járni a leírásnak is. Moltatni ezek után valószínűleg nem kell a **PANZER GENERAL** pont azt hozza, amit az ember '84-ben elvár egy stratégiai játéktól. Cool SVGA grafika, cool hang, cool játék (egyes scenario-k akár 5-6 órát is eltarthatnak). Az SSI ugyan az utóbbi időben nem nagyon erőltette meg magát a stratégiai játékok terén, de hogy ha ennek az volt az oka, hogy a nevukhoz méltó minőséget akartak produkálni, akkor szerintem bőven megértte, ez a hosszú várakozás. Hála a jó Istennek, hogy vannak valakik akik nem úgy csinálnak stratégiai játékokat, hogy bedigitálizálják a kezük ügyébe akadó fényképeket, aztán beagyaazzák valami rendkívül szánalmas grafikával megáldott játékszerűségbe (ld **IRON CROSS**). Ilyen **PANZER GENERAL**-ok még jöhetnek bőven.

Kilgore Trout



THE LION KING

A világ úgy tré, ahogy van — mondja napnapság az ifjúság (na meg a vén trógerék) nagy része. Ez valahol igaz is, de ha úgyse tudunk változtatni rajta, akkor teljesen felesleges, hogy ez zavarja a hangulatunkat. Valami ilyen elgondolás vezérelheti azt az egész Disney-világot is, de az is lehet, hogy csak egyszerűen szórakoztatni akarják az embereket. Akár így, akár úgy, mindenképpen szegényebb (és boldogtalanabb) lenne a világ, ha nem lennének. Legutóbb egész estét betöltő rajzfilmjük a **LION KING**-ra nyilvánvalóan ennek az eszmének jegyében fogant. Amikor ezeket a sorokat papírra — akarom mondani szövegszerkesztőbe — vetem, még nem játszáskor a mozit, de a jövő héten asszem az első között leszek, aki beveti magát az első előadásra. Ott nyilván megint meggyőződhetek róla, hogy ez az egész fun egyszerűen mind nagy üti: is a sok depresszált ember szívesen költ bira, ami kikapcsolódást nyújt a hétköznapi szomorúságából. Egy új Disney-figura persze mindig potenciális bevételi forrás (a régiékről nem is beszélve). Mit egerek Donalt kacsák és Bambi után biztos lesz majd Szimbás kőla. Szimbás éjjelenedny Szimbás mosópor mindenfajta Szimbás hobbi: amit bárhova felakaszt-hatás, ráragaszt-hatsz stb. — hát akkor hogyan lenne Szimbás játék is! Nyilván ez vezérelte a Disney-solt programozóit, amikor elkészítették a rajzfilm számítógépes adaptációját.

Ha jól tudom, a cucc — lényegesen megelőzve a film bemutatóját — először konzolokon jelent meg, de ez már magában hordozta az esélyt, hogy a PC- és Amiga-gamerek szobáiba is hamarosan bevonul. És lőn.

A rajzfilmből — természetesen — egy arcade születeit, amelyben Szimba életútját kísérhetjük végig, kilyókkorától egészen addig, amíg a savanna királya nem válik belőle.

A címképarnyó után célszerű az irányítást a kedved szerinti billentyűkre átdefinálni az OPTIONS-menüpontban. Szimba parancsai az

alapvető mozgásirányokon kívül a lekuporodás és az ordítás. Ha van joysticked, akkor nem kellett volna ezt a bekezdést elolvasnod — de most már ugyis mindegy.

Az első szint kezdésénél mindenképpen érdemes várni egy-két percet. Szimba a képernyő bal sarkában teliárgeli a tarkát, és boldogan bámulja a környékére tévedő lepkéket. Később vidám hancúrozásba is fog velük. Ez volt az első effekt, aminél leborultam a székről a nevetésből. Később elkezdtem játszani is, és ettől folyamatosan dőltem tefelre a székről. (Akkor el kell adni az egész székot, úgy ahogy van — CoVboy)

Az első szinten a kilyókkorostól irányítjuk, aki három ellenséggel néz szembe az itt megteendő útján: a gylkokkal, a bogarakkal és a sunokkal. A gylkokat a hátukra ugorva nyírhatjuk ki, a bogarokat úgy szintén (de a taposás után ajánlatos arrébb húzódni, mert szét fognak pukkanni), a sunokra pedig a ráugrás előtt rá kell ordítani, hogy hanyatl vassék magukat (ha csak szimplán rájuk ugrunk, Szimba megsérti a lábát). Az előrehaladás módja nyilvánvaló: a sziklákon kell egyre magasabbra ugrálnunk, közben összeszedhetjük a levegőben levő bonuscuccokat. Ha a sziklákon már nem tudunk továbbjutni, akkor a fakoronákban rekedve haladhatunk tovább. Ha Szimba túl magasról esik le, vagy egy ellenfél elveszi az

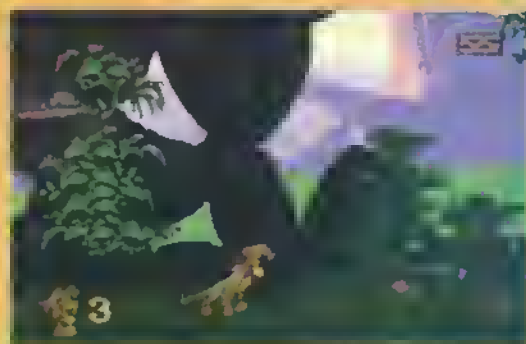
energiáját (jobb felső sarok), akkor egy életünk elvesz (Szimba elalszik). Ilyenkor a szint elejétől kezdhajuk újra az egész marhaságot. A szinteken belül van párl referenciapont, amiket egy világo orosztán szívettel jelez, ha ezt elértük, akkor ugorjunk fel hozzá, és akkor elhalálozás esetén nem előlről, hanem innen indulunk újra. A szint végén legurutunk egy sziklapárlkányra, ahol egy gonosz ténétárl kell eltaposnunk, addig kell a hátára ugrálnunk, amíg el nem fogy az energiája. Ezután egy bonuspálya jön, ahol a varacsokos róflvel kell bogaraxat gyűjtenünk, aztán jön a következő szint, ahol az első ugrás után rögtön egy orrszarvú farkán lengedezünk.

A többi szint is hasonlóképpen zajlik: a film főbb motívumait dolgozzák fel, mindegyik végén egy nagyobb szörnyei. A szintek teljesítése egy átlagos ügyességgel megáldott játékos számára nem jelenthet különösebb problémát, éppen ezért a többi nem is lijuk le, hogy a poénok ne legyenek felőve. A csoda az, hogy örökélet nélkül is egész jól játszható a műsor.

A játékok a klasszikus arcade kategóriába tartozik. Ezen ugyan sok tárgyainálvaló nincsen (menj, amerre lehet, öld meg az utadba kerülő ellenségeket, és vedd fel a kínálkozó bonuscuccokat), de az egész megvalósítás megérté, hogy foglalkozunk vele. Ekkora marhaságot már rég látott a világ! Az animátorok teljes mértékben méltónak bizonyultak a Disney névre — is a kalappal előttük! A játék végig tele van elkepesztően mulatságos képi poénokkal, tehát ha még nem is nagyon rejlansz az ilyen típusú játékokért, érdemes legalább egyszer megnézned! A játék előtt vagy után pedig ugorj be egy moziba, hogy megnézd a rajzfilmet is. Kicsit gioccses lesz, szóval vegyél patogatott kukoricát bőven, de ha egy kis vidámságot csempész az életedbe, akkor márl megérté az egész, nem igaz? Have a nice day, mondaná Bimba. Vagy Bambi. Vagy Szambi. Vagy Szimba. Vagy izé.

G-Spot

A francba, mindjárt leesem!



COU 52/40

ugyanabban a bajnokságban is a többszörösét kapjuk, ha már elég sok nyert meccset vívtunk ideig.

A bajnokság megnevezése alatt látjuk a pilóta három tulajdonságának (erő/ügyesség/állóképesség) kijelzését. Kurzusokon lehet fejleszteni mindegyiket.

A másik hat kijelző a robot hasonló tulajdonságainak fejlesztésére szolgáló felszerelések szintjét jelzi. Az ARM/LEG POWER/SPEED a kark/lábak ereje/sebessége, az ARMOR a páncélzat, a STUN RES pedig a stabilitás. Felszerelések vásárlásával lehet fejleszteni őket.

Az alsó parancsmenü ikonjai:
NEW: Új játékos generálása. Már volt róla szó.
LOAD: Valamelyik kimentett karakter betöltése.

SAVE: elni nem kell, a program automatikusan minden meccs előtt menti az állást.

DELETE: A kiválasztott karakter törlése.

BUY: Itt lehet a megfelelő ikonra klikkelve fejleszteni a robot tulajdonságait. A trikolórral átszínezhetjük a robot különféle részait.

SELL: El lehet adni a BUY-ban megvett cuccokat. Nem tudom, mi értelme lenne... (Azonkívül, hogy adadni jó — CoVboy)

TRAINING COURSES: Itt lehet a pilóta tulajdonságait fejleszteni

NEW TOURNAMENT: Aigazolással egy másik bajnokságba. Csak játékok elején használjuk, de alatta nézzük meg, hogy megvan-e a szükséges nevezési díj, különben a program a leg-alacsonyabb osztályba tesz, és még a pénz is lenyúlja.

SIM: A bajnokság egyik kiválasztott versenyzőjével játszhatunk edzőmeccset. Nem pénz-díjas, csak az önbizalmat növeli.

ARENA: A következő mérkőzés. A következő ellenfél mond még valami pókhendi ostobaságot, aztán kezdődhet is az őszecsapás.

A bajnokságban az őszecsapások csak egy menetből állnak — a győztes viszi a lövét. Ki-ütés után a riporter értékeli a meccset, meg-nőzhetjük a győztes csapásról készült felvételt, majd az egyik szerelőnk fanyar humorral értékeli a ténykedésünket. A FINANCIAL REPORT: bari olvashatjuk a meccs gazdasági vonzatait (WINNINGS: a győztesnek járó díj, ha minket ütöttek ki, akkor nyilván nem jár egy cent se; BONUS: a meccsen kapott bonusokért járó pénz, de még a javítás költségét sem szokta fedezni; REPAIR COST: a kapott verés által okozott károk javításának díja; PROFIT: profit). Aki szereti a statisztikákat, az végignézheti, hogy a két fél hány ütést vitt be, mennyi volt

ezek állagosa roncslátsza, hány támadását hárították, mennyi a halékonyasága.

Ha már edzettünk valamit, akkor ez alsó 2-3 meccset nem igazán nehéz megnyerni. Utána kezdünk el mindenféle cuccokat vásárolni a robotunkra, valamint a kurzusokon fejlesszük a pilóta tudását is. Néhány kör után így leverhetjük az első helyezett bigyót is, ami leginkább a békebeli "Pirx pilóta kalandjai" c. sorozatban feltűnt lángokadó vasalókra emlékeztet. Célszerű ismét ugyanebbe a bajnokságba bannevezni, hogy a pénzdíjakból minál jobban felszerelhesdük a robotot, és csak a második győzelem után próbálkozzunk magasabb szinten. (Bátrab-bak mehelnek rögtön fejlebb, aztán amikor jól leverik őket, akkor majd rádöbbennek, hogy mégis nekem volt igazam...)

Összefoglalva a dolgokat: igaz ugyan, hogy a játékok nem olyan szép, mint mondjuk a RISE OF THE ROBOTS, viszont sokkal több ideig is tudja kötni az embert. (Más állatolt nem próbáltam, leszámítva a kiskutyákat — annak meg nem tetszett, mert kivonult a szobából. Sebay, hol-nap veszek egy aranyhalat...) A zene elég jó, a többi hangfelvétel ügyesintén, szerintem nem egy rossz játék.

G-Spot

RISE OF THE ROBOTS



A kis Dorothy első találkozása a Bádögemberrel magrendül hitét a világban

Talán a jó öreg B4-es BARBARIAN vagy FIST lehetett az a játékallegóriát, ami egyre nagyobb divatba jön manapság: "Ud-vágó" (vagy "Hajrá Fredi") — így hívják azt az emlékezőtől állust, és egyik legújabb prominense a RISE OF THE ROBOTS. Rendkívül betagos, CD-sek előnyben, mert elméletileg arra jellemt meg, de "24 óráss preuzer BBS-eken" (de azért kifejezés, most találom ki) bókászik egy preview is belőle, ami vagy 30 Mega, viszont inkább inview, mint pre-, mert minden benne van, ami a CD-s játékokban. Amíg mindössze 12 lemez a kis csöppség, PC-n a multibörömhöz javasolt egy VESA-driver is (Amígán nélküle is megvagyunk, mert csak azért is, mert hirtelen nem tudom, hogy hogyan sikerülne egy PC-s VESA-driver betölteni Amigára). (Akinak sikerül, az nyert egy

előfizetési csekket — CoVboy) Az úgynevezett "játékok" mindenkinek kellemes szórakozást nyújt, aki a szobamórogra állva 40 kilót nyom, és sikoltozva monokól, ha aluljáróban különféle jöttmentek pénzt és/vagy cigit tartalmaznak tőle. A játékokban talán lesz némi elkerendelmény és senki nem tarthat a táposzen kívül semmit.

Az alkotók elképzelése szerint az introban valamiféle kerettörténetnek kellene kibontakoznia. Ezt sajnos ebből a három felvillanó képből nekem nem sikerült megfigylenem, a kisdörpő dori meg lusta vagyok olvasni (jó, most látom, hogy a játék a POWERTOOLS dobozából került elő, akkor nem is igazán menne). Mindegy, a történetet nem tesz igazán lényeges, hiszen mindössze arról lesz szó, hogy azért kell venni azt a bigyót, ami veled szemben van. Ha nem

vered szét, akkor ő (vagy "az") vor szét téged. Nem töl bonyolult az ügy.

Nyitás után beállíthatjuk, hogy egy vagy két játékos fog küzdeni, vagy az OPTIONS-be zuttyanva megadhatjuk a nehézségi szintet (DIFFICULTY), beállíthatjuk egy menel idejét (TIMER), a meneteket számait (BOUNTS) meg még néhány grafikus opciót, amit most nem sorolok fel, mindenki megnézheti saját maga.

Két játékosnál megadhatjuk, hogy a cyborg ellen milyen őstformával akar játszani a másik játékos, egy játékos választásánál pedig a MISSION BRIEFING-gel sorozatot, TRAINING-gel edzési indíthatunk. Mindkettőben hat különböző őstformával mérhetjük össze a kurzorbillentyűkre és a "CTRL"-ra alapozott tudásunkat, a kettő között mindössze annyi a különbség, hogy tróningnál még van is valami esélyünk. Sorozatnál már az első Loader is rendszerint szanaszét vor bennünket. Ha valaki nagyon kíváncsi az ellenfelek harcmodorára, akkor a demóban (no plszkálj semmit bejelentkezés után) végignézheti őket. Ettől persze nem lesz előrébb. A játékok jó nagy lenekel kerít egy-egy őszecsapásnak: előtte mindig különféle inlokka bombáz minket a soron következő ellenfél különféle adottságait illetően, úgymint intelligencia, harci képességek, stb., aztán már jön is e nagy csúnya izé.

Sok leimaváló ezek után már nincs a játékon. Ja, esetleg még szolgálhatok ilyen infoval, hogy ha levered az egyiket, akkor jön a következő. Gondolom, ezzel nagy okozást érültem el...

A grafikai kivitelezés elképesztően profi, bár a cyborg animációja kissé futurisztikus. A hang-ról nincs mit mondani: az introban kapunk egy pár másodperces digit Brian May egyik gitár-nyűzés számából (erről azt érzi jobbakat is le-meli...), a továbbiakban a háttérben bűgö vala-min, illetve a "durr"-eken és a "durr"-okon kívül semmi. Legalább egy felkeltő indulót azért gyárthatnak volna háttérzenének! (Mondjuk lehet, hogy van valami zene, csak Muller Péter a magnóból túlvöltil.) Vagy állíthatnak volna egy Spirit of Seconds vagy Cassandra Complex-zsá-mot — mondjuk a "Crime wave"-t vagy a "Night falls over Europe"-t. Na, az ott volna csak a csudaszópi! (Erről jut eszembe: Orkány, hozd már vissza a kazetátamit!) (Felkértem a 1. Szer-ző urat, hogy e-mail levelezését lehetőleg ne újsgünk szűkös keretel közötti intézze! — CoVboy)

A játékok nagyzerőden alkalmas arra, hogy le-vezess teljes energiádat, ha mondjuk a lónó-kód azzal bizott meg, hogy ugyan szorokszó márk azt a harmínchét táblázatit. Tanulmány-lkal végző játékosok pedig létfés matematikai vagy fizikai példák megoldását helyettesítő te-vekenységeként használhatják. Most már csak az a kérdés, hogy ha a Mirage-nál ilyen grafika megvalósításra képesek, akkor miért nem gyár-tanak inkább egy JATEK-ot?

G-Spot

System Shock

Azért sem fogunk beszélni arról, hogy mennyi új stuff cyberpunkoskodik, még akkor is, ha egyáltalán nem jellemző rá a megfelelő környezet! Főleg bevezetőben nem. A cyberpunk téma már-már banálissá válik, és ilyen megemlést meg sem érdemel inkább beszéljünk itt arról, hogy egy sci-fi underworld látott világát, és — kisebb hibáitól eltekintve — azért elég kellemes időtöltés.

Ami negatívum, hogy Originék nem hazudták meg magukat majdnem minden egyes újabb játékiukhoz egyre magasabb kategóriájú gép szükséges, és ez a SYSTEM SHOCK esetében sincs másképp. Az, hogy a megadott minimum még mindig 4 mega RAM, 386DX, az egy dolog, de hogy ezzel a programmal 486DX40 alatt és 8 mega memóriával egyáltalán nem érdemes játszani, az tény. Higgyetek nekünk, és ha valaki akart szép System Shock-képernyőt látni, az csak próbálja ki 386DX40-en a játékot. A képfirásítás kb. 1 kép/másodpercet is elérheti, 8 mega RAM mellett, és anélkül valamilyen gyorsítószerszámot nem szerzünk be, a játékot csak futva (SHIFT) ajánljuk. Ezenkívül az állagosirol jóval fagyásvesztélyesebb, már ha egyáltalán hajlandó elindulni a gépünkön.

Alapfontosnak, hogy egy kis északi klímát, mint néhány marcona biztonsági ember a Tiroptimum cég egyik lonlos emberéhez. Dlegőhöz visz, akinek egy kis feladatot kőne megoldanunk. Ezért cserébe neincsak hogy elengednek, de még egy kafa pótiást is beépítenek az agyunkba, ami mellesleg sem a dohányzás, sem az alkohol nem képes megromlani. Sokan feltehetik azt a találó kérdést, hogy akkor meg mi értelme van az egésznek, de továbbá részletekbe addig nem akarunk bocsátkozni, míg hasonló implantációval nem rendelkezünk.

A sztori meglekintése után az indítás elől dönthetünk a játék nehézségéről, akár külön beállítva a fokozatot: olyan részekkel kapcsolatban, hogy harc, cyberter vagy fejtoró.

A harc részt a 0. fokozatra tevé a harc egyáltalán nem lesz valami izgalmas, úgy is mondhatnánk, hogy meg lehet róla feledkezni, mert mindig mi lövhetünk először és minden lövésünk vagy ütésünk azonnal halálos, akár olomcsóval akár plazmapuskával támad-

tunk. Ezért még a manuális tekintetben leggyűlöttebb játékosoknak is inkább az első fokozatot ajánljuk, hogy legalább egy picike izgalom legyen cyberterben kívül is.

A cyberter rész beállítása csak az időlimitet és az ellenfelek szívszágát változtatja. Nuladik fokozat mindig mi támadhatunk először, de azt esze feledjük, hogy cyberterben általában nem elég egy lövés egy ellenfélre, és az aknáknak ugyanúgy szétcincálhatják a PERSONAL INTEGRITY-nkel mint a 3 fokozaton.

A sztori szintjén is be lehet állítani, ebből a 0. fokozat elég felesleges, mert akkor semmi olét nincs, csak mennünk kell egyre feljebb és feljebb, majd a végén a cyberterben szél-lóni Shodani. Az első fokozat kicsit le van egyszerűsítve feladatok szempontjából, a második már maximális, a harmadik pedig még időkorlátot is tartalmaz, akkor a kép bal felső sarkában egy TIME REMAINING felirat jelölje az adott feladat megoldásához még rendelkezésre álló időt.

A feljóról csak annyit, hogy egyik sem túl nagy eresztés, mindig egy-egy ACCÉS PANEL megoldása a feladat, amely két típusba sorolható. Van olyan, amikor löbb dróttal megfelelő helyekre kell bedugdosni, aztán van olyan, ahol kis íkszekkel kell kereszteltek kapcsolni. Így érinkezősbe hozni a panel két végét. Mi a szórakozás kedvéért nem kapcsoltuk ki, de amúgy felesleges, főleg ha van elég LOGIC PROBE nevű tárgyunk (ennek segítségével azonnal megoldódik egy panel fejtörője).

A játék kezelése nem okozhat túl nagy problémát. Érté figyeljük a programkészítők is elindítás után azon nyomban a nyakunkba zúdítanak egy nagy adag infót a képernyő egyes részeinek funkcióiról. A használható billentyűkről is kérhetünk segítséget, sőt még egy kis online tanácsadást is bekapcsolhatunk az ALT+H-val. Ez ha másképp nem is, de arra jó, hogy megmutatja a rejtett ajtók elhelyezkedését.

Egyetlen mozgásforma, ami időt nem lt a program, az a létramaszás, amit nekünk, ugyan néha sikerül előidézni, de ludásunk mégsem biztos. Próbálkozásaink nagyobbik részében a SHIFT+előre+SPACE szerepeit, miközben fejjel pár méterről a létra felé fordulunk.

Egészen pompásan illesztették a játék környezetét, történeti hátterét a kezeléshez és nem illete elhaltatunk, hogy — ha információinknak hinni lehet — a SYSTEM SHOCK-hoz egy 3D sírák illesztését is belekalkuláltak a programozók.

Főszereplőnk ládóterébe egy agyi beültetés során sikerült pár kisebb képernyőt beszorítani, kettőt a szélre és egyet középre. Mindegyiket lehet átkapcsolgatni a közelükben elhelyezett gombokkal, így az oldalsó képernyőken nézhetünk automata-térképet, jelmagyarázatot, tárgyakat: löszerraktárunkat, sőt üzeneteket is. Középen tárgyaink és információink listáját között válogathatunk.

Az MFD-k felett mindkét oldalon azokkal a herkontyűkkel játszogatunk, amiket a játék során összeloptunk. Itt lehet ki-be kapcsolgatni az egészséges játékmódot is. A felső részen is van két édesek dolog: az egyik a helyzetünk mutatója, miszerint állunk, guggolunk, fekszunk vagy oldalra dőlünk-e, illetve az energiapajzs rajtunk van-e vagy sem. Itt lehet beállítani és ellenőrizni rajunk és szemeink állását is. Elöl balra van az ún. biométer, ahol meg lehet nézni faradtágunk (piros) energiateljesítményünk (kék) és területeink (radioaktív vagy biológiai) mértéket. Utóbbiakról csak akkor kell felelni, ha túl magas szintet érnek el. Idővel teljesen meggyógyulnak. A látásról főleg ugálással lehet fokozni, de a rohángálás sem lesz neked túl jó!

A kép jobb felső sarkában a kétszínű közű a piros az egészségünket, a zöld az energiankat mutatja. Ha az egészség fogy el, akkor attól függően, hogy a szinten mibe van a regenerációs kamra beállítva vagy vége a játéknak (mert cyborg átalakításra volt kapcsolva) vagy újraéledünk a kamrában (ha már időre átkapcsoltuk). Egyébként a halál és újraéledés csak a végső pontszámunkat befolyásolja. Az energiat vagy elemiell (kék vagy piros-sárga nikkel-kadmium elem) vagy energiapótló-atommasról tudjuk pótolni. Az utóbbi utántöltésére hosszasan kell várakozni. Az elemes módért ajánljuk, mert időtünk hozzá egy szuper cheatet is, ami működik (mert véletlenül jöttünk rá) vagyunk egy elemet a pontter egyet pedig tegyük a földie. Kalkitunk a kezünkben lévővel a földön hová, és így az energia is töltődik, az elem pedig nem merül le.

A játékban több problémát kell egymás után megoldanunk: közben felteljesíteni legyereinket és kisebb extra tárgyainkat. Először talán az lenne a legjobb, ha az összeszednünk a tárgyak ismertetését tekintenénk meg.

Kezdjük a leggyakoribb fajtával a legyerekekkel. Sajátos szabály: talán minden esetben, hogy mi a vadabb a név, annál pusztítóbb, tehát egyfajta név-határozás pártusam áll: ha a fel a kozmikus romboló, úgy például jóval vesztélyesebbnek hangzik, mint a bareball 0.0, de azért az ionágyú sem utólya. Feljuthatunk a sötét protonidopadó plazmaerővel, a neutronkard a neutronpajzs vagy akár a kvantumzongorával is. Mindez valószínűleg a legjobb ember egyáltalán nem zavarta az igazán aronban az, hogy az egyes fajták írtvezőit ebben a témában legtöbb-szor egyáltalán nem a tudományos gény vagy hasonló hobbiok vezérik, hanem a jó hangzás.

Jónéhány töltényként energiát használ a legyerekeknek más k részébe pedig többféle lövet is használható. Mi a legjobban használható legyereket a PLASMA RIFLE-t a plazmapuskát hívtuk. Annak robbantólóvédelmes legyereket (P.A.L. GUN) sem rossz csak a golyó-

A címképernyő ígérelesen depresszív játékoló vetit előre



zunk arra, hogy hova lépünk. A jálek elején ajánljuk a lehető legtöbb münclőjű, mégis hatásos fegyvert. Ilyen például a pisztoly vagy a tövélő, de vigyázzunk a MAGPULSE-ra, mert csak robotra vagy cyborgra hat, élő szervezetekre (pl. HUMANOID MUTÁNT) nem. Az energiatöltet használó fegyverek legfőbbjénél a tárgy-néző MFD-ben olyasmiket láthatunk, hogy OVERLOAD, meg HEAT. Ez azért van, mert lövéseink nem csak energiát fogyasztanak, de a fegyvert is melegítik. Az OVERLOADdal többet lehetünk egymás után, de megeshet, hogy túl melegre sikeredik a fegyver. A többi lövész fegyverből a löszert a kis piros háromszögre klikkelve szedhetjük ki, ez pl. a RAIL GUN esetében hasznos, ha nem akarunk több ugyanolyan fegyvert cipelni (márpedig ne akarjunk), de a löszér fontos lenne.

Hasznos pusztítószerek a robbanóanyagok is. Robbantás előtt kattintsunk rá az alul, középen lévő tárgylistán a megfelelő bombára, így az kezünkbe ugrik, és már lehet is hajlítani. (Egyébként érdekes lenne eljátszani a gondolatot, hogy vajon mit tudna tenni a regeneráló-kamra, ha vataki olyanba lőnek egy jó durranóssal, akivel legalább 40 repeszgránát, 20 akna, 30 támadógránát, 12 nilrocsomág és 5 EARTH SHAKER van, a gázbombáiról nem is beszélve...)

A gránátok közül néhányat időzíteni is lehet, ennek maximális idejét, illetve robbanásuk erősségét is figyelembe véve a közelkező sorrendben említenék meg őket: repeszgránát (FRAG), NITROPACK, és EARTH SHAKER. A legjobb, azonnal robbanó gránát a CONCUSSION GRENADE, ami akár a műlétezőnkől 6 csiknyit is levesz (a NITROPACK mindössze háromat). Az EMP gránát különleges eset, ugyanis nem okoz egészségvesztést, de elektromos zavarokat kelt, így robotok ellen valószínűleg jól használható (Összíténi szólván még sosem próbáltuk).

Hasznosak lesznek a különféle tuningolók, itt PATCH-nek hívják őket. A STAMUP rövidlédű egy időre akár a 100% fáradtságot is nullára csökkenti vissza, majd a halása elmulásával maximum fáradtságot okoz. A SIGHT ENHANCER segítségével sötétebb helyeken is jól látunk, de később egy ideig minden sötétebb lesz. CRAZE HALLUCINOGEN-t használva szépen összekeverednek a képernyő színei, ezen kívül más hasznát még nem látjuk. A MEDIPATCH meggyorsítja a gyógyulástolyamatunkat. Ne túrelmellenkedjünk, mert a hatás kifejtéséhez várni kell egy keveset. A REFLEX-szel gyorsabbak leszünk (hatása elmúltával természetesen lassabbak), a GENIUS-szal a különféle fejtoroket oldhatjuk meg hamarabb, a UNIVERSAL DETOX-szal pedig mindenfajta nyavalyát, és a tuningolók mellékhatásait távolíthatjuk el.

Innen-onnan felszedhetünk néhány extra tárgyat is, ami jóval kényelmesebbé teszi életünket. Később ezeknek újabb és újabb verziói is beszerezhetők.

A NAVIGATION & AUTO MAPPING UNIT-tal állandóan rajzol nekünk térképet, miközben a főképernyőn az égtérj rovátkolását láthatjuk. Későbbi verziór segítségével távolabbi helyeket is leterképez, és a térképen külön tudjuk jelölni a sugárzásveszélyes részeket vagy a biztonsági kamerákat, robotokat.

A SENSAROUND MULTIVIEW-vatait meg-jelenik az is, amit igazából nem láthatnánk verziótól függően vagy csak a hátunk mögötti rész, vagy az oldalsó részek is. Verziójától függ az újabb képérték gyakorúsága is.

A LANTERN jó szolgálatot tehet a sötétebb szinteken, ahol a gammakorrekció "bukk" már nem lenne elég. Többféle fényességű fókuszot is be lehet állítani a tárgy-néző MFD-ben ha ezt választod ki, ami persze más energiafogyasztással is jár.

INFRAVIEW használatát csak a legsötétebb helyeken ajánljuk, mert sokat fogyaszt, és mellékleg fűtke-lehét is ad.

Az energiapajzs, aminek szintén lehet fokozatát állítani a különféle ütések és robbanások ellen véd.

A BIO-MONITOR segítségével számadatot ad a jelenlegi egészségi, és fáradtsági állapotunkról.



Na, mit mondtam?! Már meg is jelent két rendkívül sötét alak!

A JUMPJET fogyasztja talán a legtöbbet. Ez egy olyan surranó, amely szereti, ha halkilos súlya ellenére a gravitációnak ténylest mutathat, és viselőjét a levegőben emelheti.

A görkorival elérhetjük a tűrhető sebességet mozgást a jálekban, a keltes számú verzióba pedig egy kis rakéta is be van építve. Így — tetemes villanyszámba mellett — szélsőségesen tudjuk vele végigpötyölni a folyosókat. A manőverezés így egy kicsit nehezebb és embertitk magassága is megemelkedik.

Az adatelvasó segítségével elővashatjuk az úton-útonféléken talált naplóbemegjegyzéseket (LOG), az időközben távolról kapott leveleket (E-MAIL) és a cybertérből összeszedett adatokat (DATA).

Az ENVIROMENT SUIT segítségével energiáért cserébe mérsekellhetjük a sugár- és biológiai fertőzést. Minél jobb a modell annál több sugárzást tud elnyelni.

A célzórendszerek segítségével kis keretel állni a közeli ellenfelekre, verziótól függően az ellenfél távolaságát és épségét is kiírva.

A játékban a cyberteres rész is elég fontos szerephez jut. A cybertérbe az ún. CYBER-JACK-ek, vagyis a cybertér terminálokból léphetünk be, amelyek elszórva találhatók a szinteken. Ilyenkor átvált a képernyő egy vektor-grafikás helyszínre, a mátrixra. Természetesen még a normális képfirásításnál is jóval lassabb, az egész jálek leggyengébb része. A mátrixban különféle szövegek segítségével küzdhetjük le mások szoftver-jelenlétét. Különféle órelt és aknák. A jálekzódásban navigációs nyitak segítenek elvévődni nem könnyű.

Több fontos szoftvert említenék meg. A PULSER-rel lehet lelőni az ellenséges öröket (CYBERGUARD, CYBERDOG, CORTEX REAVER). DRILL-rel törhetjük meg a jegeket (csillag alakú mcsodák), hogy megszerezhesük az adatot vagy proggit, amin ulnek. DECOY-jal az ellenséges támadások ellen védjük magunkat, kissé más módon mint a CYBERSHIELD-del. TURBO-vata mozgásunkon gyorsíthatunk. RECALL-jal pedig a kiinduló cybertér kapuhoz térünk vissza.

Van még egy speci: poén, a GAMES szöller. Ezzel normal üzemmódban (nem cybertérben) játszhatunk a klasszikus asztaliteniszszal vagy egy (számunkra) újabb angolnavadászszal. Roppant igényes kivitelű jálekok, a negyvenvalahányadik században ilyen kinézetű sluffokkal fogtak majd játszani.

A cybertérben érdemes lenne még megemlíteni a piros keresztet. Ezek felhasználásával a PERSONAL INTEGRITY kicsit megnövekszik, ha már veszítünk belőle. A nyálka alakú dolgok és a háromszögekkel körbevett téglalapok kisebb infokat adnak, a kis golyó végű átesetekkel pedig különféle ajándékokat kaphatunk. A cybertérből úgy juthatunk ki, hogy ha a sokféle háromszögből álló ellipszisnek rontunk neki.

Össze lehet szedni még FIRSTAID KIT-eket is, ezekkel rogtón maxra megy vissza egészségünk, a többi összeszedhető tárgy pedig vagy használhatatlan (ezeket liftezés után el szokta távolítani, pl. üdítősdoboz), Abe Ghironon kívül az összes többi ember feje, karja, egyéb lagja, slib) vagy külön fogjuk meg említeni az egyes szinteken.

Az első szinten, ahol kezdünk, meg fogjuk tudni első feladatunkat, ami abban áll, hogy süssük el a fellöllés alatt álló lézert, ami éppen a földre rányul, de úgy, hogy közben fel vannak húzva a pajzsok. A pajzsok felhúzásához először is meg kell szereznünk egy zotopot, majd beadni egy gépnek egy kódot, ami megengedi, hogy felhúzott pajzs mellett is lövessünk lézerele.

1. SZINT: KÓRHÁZ

Majdnem féleves kóma után ebredünk fel egy Jupiter körüli bányászati bázison. Legelőször szedünk fel néhány induláshoz alengedhetetlen cuccot a balra nyíló ajtó mögött. Nézzük meg az akitáskát is. Így hozzájuthatunk többek között egy SYSTEM ANALIZER-hez (ezt megnézhetjük, ha kíváncsiak vagyunk néhány unalmas és felesleges adatra), egy ólomcsőhöz (első fegyverünk) egy adatolvasóhoz, egy kódkartyához, valamint egy navigációs egységhez.

Indulunk ki a másik ajtón. Ezen a szinten feladatunk a lift elérése, amihez előbb a biztonsági szintet kell lenullázni. Az 1. B szinten mindenhol meg kell találnunk a színtilóegységeit az ún. NODE-okat, amelyeket szétrombolva a biztonságszint nulla százalékra visszaesése mellett meg tudhatunk egy-egy számat is egy közel képeinyről, amikből a reaktor beindításához szükséges kód áll össze. A biztonságszint csökkentését egyébként biztonsági kamerák illegálisával is elérhetjük, csak sokkal lassabban, hiszen egy kamera szétcincálása kb. 1-2%-os szintcsökkenést idéz elő. Sok a jó is csak akkor nyit ki ha ez a szint már elég alacsony. Az ajtóknak egy másik része különféle kódkartyákkal nyílik, a harmadik részük pedig cybertérből. A legutóbbi fajta az arcombóttal (azt már mondanunk sem kell, hogy a gomh mindig az ajtó föloldalán van).

Ellenfeleink kezdetben néhány Serv-bot, majd utána tömegével jönnek a Humanoid Mutantok. A robotok nagyon gyengék, egy ütéstől már ki szoktak feledni, és csak közelről tudnak lámadni. A mutánsok is csak közel tudnak minket bántani, de már keltő vagy valamennyire több sikeres ütéstől hullanak csak el. A központi gyűrű körül már találkozhattunk néhány fura szerzetel (Hopperek) és pár kevésbé furcsa de távolról is pisztollyal lövöldöző Cyberdrone-nal vagy Cyber Assassin-nal. Rajtuk kívül egy egész darab Cyber Warrior is szolgál:ban van.



Cyborg Warriorra. Tőle északra vannak a számlógépek node-jai, délre pedig egy egyes verziójú görkoni.

Ezen a szinten más dolgunk nincs is, csak felkeresni a liftet, és kiválasztani a második szintet.

2. szint: Kutatás

Itt meg kell szereznünk az X-22-es izotópot, majd lejutni a reaktor szintre. A liftből kiszálva indulunk el egy kis nyugati séta után északra, aminek a legeslegvégén a keleti fal mellett van egy energiatöltő-állomás. Útközben jó pár Maintenance Robottal kell megküzdenünk, mindegyik őrzget magában néhány darab elemet is.

Az északi folyosóról visszatérve folytassuk utunkat dél felé. A lift felé leágazás utáni első ajtó mögött pár gázgránátot vághatunk zsebre, ettől kicsit délnyugatabbra, egy GROUP-4 és egy ENG kártyát. Menjünk még délebbre egy nagyobb teremig, majd onnan keletre, azután északra, és máris megjavítjuk a szint regenerálókamráját.

Az előző nagyteremtől délkelet felé indulva egy újabb terembe érünk. Innen északra kell menni az X-22-es izotópot, természetesen kisebb radioaktív sugárzást elviselése mellett. Az északkeleti ajtó használatra egy fontos folyosóra érünk, az egyetlen, ajtó nélkül déli leágazásban sok-sok node-ot találunk. A rutinos játékos rögtön elkezdti őket csépelni, de tegyük rá felkasszulva, hogy hamarosan pár robot is csatlakozik a harchoz, természetesen a gép oldalán. Erretele van a második számú lift is, amihez a reaktorhoz vagy a harmadik szintre juthatunk el.

Az első liftől nyugatra egy központi épülethez érünk. Ennek a központi épületnek a két oldalán van egy-egy fontosabb helyszín is. A nyugati oldalon középtájt kisebb gombnyomogatás és karhúzóztatás után gránátok tucatjaival lömködtethetjük lele határszélünket. A keleti oldalon egy teleportlémez van, aminek segítségével a központi épület egy lezárt szárnyába tudunk bejutni. Itt sajnos nem túl sok érdekes kincset ejtettek el az elődeink, de azért érdemes próbálgatni a teleportálást.

Menjünk nyugatra (egyébként a központi épületől délre van egy titkosajtó, amin keresztül eljuthatunk a fontos déli folyosóra). Jó nagydarab Security-1 robot elpáholása következik majd tesztogatás. Miután kiértünk oda, ahol észak-dél irányban kellelünk a folyosó, induljunk el délre, ameddig csak lehet, egészen a könyvtárig.

A könyvtárba jutáshoz színes drótokat kell megfelelő helyekre dugdosni, majd odabent megláthatjuk azt a keresett kódot, aminek segítségével a lézeri felhúzott pajzs esetén is állíthatjuk.

Itt található egy célzórendszer is, azonkívül egy cyberjack. Ebből a cyberjackból nem jut

A radioaktív mezős szakadék előtt keresünk egy kapcsolótáblát, amit megoldva egy energiahíd nő ki a szakadék egyik partjából, és így már sugárdózis nélkül feljuthatunk tovább a Béta szektor felé. (Aki szeret kockáztatni, annak elmondjuk, hogy odalent található egy: két hasznos szeikó északra egy FIRST AID KIT, keletre egy darab elem és gránátok.) Az átkelés után keressünk egy másik hidkapcsolót, és máris a Béta szektorban érezhetjük magunkat.

A folyosón nyugat felé sétálva egy kapcsolóba botlunk, majd néhány magasfeszültségű cyborg után egy olyan helyre érünk, ahol lehet dél felé menni, tovább nyugatra és leugrani. Odalent egy védett kapcsoló be- és pár robot lenyomása után ugyan nem történik sok változás a program menetében, mégis mindenki érezheti, hogy ez kellett a lelki egyensúlyhoz.

Ha nem ugrunk le, hanem délre megyünk tovább, akkor egy kisebb lifttel a nagyobb lift-hez érünk, ami addig nem használható, míg a biztonságiszint nem nulla.

Abban az esetben, ha utunkat tovább folytatjuk nyugat felé, a regenerációs szobát állíthatjuk vissza cyborggá alakításról gyógyításra, feltéve hogy meghúzzuk a kart. Ezután egy jó kis lörmegbunyós sor következik, ahonnan két elágazás is vezet északra, egy pedig délre. Az első északi elágazással egy kis gyilkolászás után egy ún. BIO-MONITOR-t találunk, a másodikba bemenve pedig hamarosan rászakadhatunk a szint erősíthására, egy

Itt két ciberepunk azt keresi, hogy hova lett a tegnapiról megmaradt cyberleves



Ez a szint jóval hosszabb lesz, mint a többi, főleg ha egyben ez az első ismerkedés is a játékkal. A felrásban csak fontos helyeket említtünk meg. Térképeket nem készítettünk, hiszen a játék is csinál egész jókat, azonkívül egészen jól el fogjuk tudni magyarázni a helyszínt anélkül, hogy két oldalt kéne pazarolnunk a térképekre.

A kilindulási helyről kilépve egy nagyobb terembe érkezünk, amelynek a DK-t sarkában van egy hasznos doboz, benne tüvelővel és néhány gránáttal. Ebből a teremből mehetünk nyugatra, ami egy nagy zsillippel van lezárva a központi gyűrűhöz vezető folyosótól. A délkeleti sarkában a kapcsolót bizsergáuk meg, és így egy kis útróvid teszt kapunk lehetőséget (a délnyugati sarokból indulva). Az innen keletre nyíló gránátraktárat csak kódkártyával érhetjük el.

Északra kinyitva a zsillipet, arra a folyosóra juthatunk, ahonnan elérhető mind a négy szektor a szinten. Ennek a folyosónak a délnyugati sarkában van egy terem, ahol egy SENSAROUND van egy mutans társaságában. Ettől az ajtótól északabbra lévő ajtón keresztül északra menve eljuthatunk a szint cyberter-termináljához. Az első szint cyberterében először ismerkedjünk a környezettel, majd induljunk el a cyberfolyosón, és a következő helyszínen vagyunk fel a DECOY-t. Onnan továbbmenve pedig a cyberter zarátkat nyithatjuk ki, amelyek egy olyan termet rejtelegnek, ahova a MAGPULSE-t érdemes lesz bemenni.

A kruti folyosón északra tartva a nyugati falon van egy titkos ajtó, egy villanykapcsoló és pár MEDIPATCH. Innen keletre le lehet ugrani egy mutánszhoz. Legyőzése után két SIGHT ENHANCER és egy újabb tüvelő-töltény tulajdonosai lehetünk. A folyosón keletre menve eléjük a központi gyűrű. Innen délre van a Gamma, keletre a Béta és északra az Alfa negyed. A körgyűrű körül egyik helyen egy titkos ajtó van a padlón (délkeleti oldal felé), a délnyugati oldalon pedig egy energiatöltő-állomás, ami csak a biztonság szint lecsökkentése után hajlandó nyitni adni.

Először a gamma felé, a dél negyedbe indulunk. Itt rögtön bemehetünk egy olyan szobába, ami tele van mindentéle undorító baci-akat meg egyéb apróságokat tartalmazó hordókkal, azonkívül megtudhatunk egy kódot egy délebbre lévő ajtóhoz (nekünk 705 volt). A kertés részbe érve találhatunk egy újabb kódot, a SPARQ-ot, ami energiával működik. A délkeleti sarokban lejáratot találhatunk a szerekloknába, de ott semmi érdekes nem volt. Egyébként ebben a teremben ajánlunk aljárdást keresni a kilindulási részekhez is.

A legdélebbi teremben hulla hátán hullát láthatunk, és egy elfekvőben lévő oktalakában két kódkártyára lelünk. Erre kereshetünk átjáratot a Béta szektorba, ahova a főbejárat jelenleg le van zárva.

halmozott túl sok érdekes dologhoz néhány unalmas adat, azonkívül a GAMES szoftverek.

Van egy másik cyberjack is, a konyvtártól északra, a keleti irányú leágazás töltő, a keleti oldalon. Ide a terminálon kívül még egy SCI kódkártyáért is érdemes benézni. Ha valakinek szüksége lenne pár DETOX-ra, akkor a folyosó legészakibb részén őriznek egy-kelet.

Az SCI kódkártyával már bejuthatunk a központi épületbe, ahol egyedül a lézeli irányításait leelőző gomb tonlos. Ezt egyelőre ne durantusok el, mert a Föld lakosságának megvédését így mi kezdjük el SHODAN helyett. Van ezen a helyen pár energiaszűrő-akna is, amik lehetlennek teszik a jumptelelést.

Nézzünk le a reaktor színjére, hogy felvonsassuk a pajzsot. A keles számú, déli liftet használjuk.

Reaktorszint

Valami belső őrszón azt sugallja, hogy ezen a szinten találhatjuk az űrbázis reaktorát. Azonkívül itt lehet felöltöni a pajzsot, valamint a pajzslövést engedélyező kódot is itt kell beadni.

A liftől nem messze találhatunk egy kisebb bejegyzési téképpel. Induljunk el kelet felé, és amint a délkeleti sarok nagyobb termébe érünk, kapcsoljuk át a regeneráló-kamrát; gyógyításra. Ennek a teremnek az északnyugali sarkában van egy fegyvertároló, ahova a bejáráshoz egy SEC kártyára is szükségünk lesz. Ettől az ajtótól délebbre nyílik a kezelési részleg, amiben egy azonnal maxia gyógyító ágy-szerűségén kívül radioaktívtesti kezelő kabinra is lelünk.

Innen lehet észak felé járni egy összekötő folyosóra, ahonnan már a reaktorba is bemehetnénk, ha a zsilipet nem belülről lennének zárva. Innen keletre indulva egy másik folyosóra érkezünk. Az északi oldalon van egy tyúk létrával, ami egy gyors feljáratot is biztosít a reaktorhoz, a folyosó délnyugali részén pedig azt a helyet találjuk, ahol az izolópót be lehet helyezni, és a pajzsot felhúzni. Ettől a teremről kicsit északra van egy kisebbajtó CPU egység — ha valami jól akarunk cselekedni, szöszünk oda neki egyet.

Folytassuk utunkat a másik összekötő folyosón (ami innen keletre van). Amikor egy kiszélesedéshez érünk észak felé indulva, keletre egy cyberter terminálhoz vezető ajtót találunk, észak-északnyugati pedig hamarosan elérjük a helyet, ahol a pajzslövést engedélyezhetjük. Az itteni cyberterben csak egy teljesleges adattömböt tudunk beszerezni.

Az észak-északnyugati irányba indulva találhatunk egy süllyedésszerű részt, ahol egy TURBO BOOSTER v2 szeletne karmaink közé kerül.

Nézzük meg mi van az újabb, északnyugati folyosón. Mielőtt belépünk a déli oldal második ajtaján, készüljünk fel rá, hogy egy itt Shodan egy előre elkészített csapdába szeretne minket csalni.

Onnan induljunk tovább délre, aztán délnyugatra, és elérjük a helyszínt, ahol egy kis liftezés után beülhetünk a lézerlövést engedélyező eljárás kódját (ezt a 2. szint könyvtárában tudhatjuk meg, nekünk 199 volt).

Ezen a szinten jelenleg más dolgunk nincs, de hátha valaki a reaktor is telakárja robbantani, ha már itt jár. (Kis szörös — CoVboy) A bejáráshoz az egyik mód a már említett létrán, a másikhoz előbb a legészakibb kis laborban kell eljutni, majd onnan délre. A laborban kétféle módon is bejuthatunk: az egyikhez a cyberter terminálján tartalmazó szoba ajtajától északra lévő titkosajton kell átsurrannunk, a másikhoz egy még északra lévő (titkos)ajtó mögött kell újabb titkosajtot keresni. A reaktorba ne nagyon menjünk ENVIROSUIT nélkül, mert a sugárzásszint hamar felugrik, és a DETOX pirulákból sosem elég.

Menjünk a négy piros hasábról jelzett mag közepére, ott nyomjunk le egy gombot. Ekkor a lift beindul, és odaforint csak be kell egy más után kétszer ütni azt az indítóködot, amit az első hal azint (nem számítva a reaktor) komputerszobájában láttunk (szintenként egy-egy számot).

Ha a pajzsot felvontuk, az engedélyező kódot (nem a reaktor-robbantóra gondoltunk) beütöttük, menjünk vissza a második szintre, és ott főjük el a lézert. Paiff, vége az első résznek! Kapunk pár levelet, melyek szerint feladatunknak még messze nincs vége.

Shodan az űrállomást elindította a Föld felé, ahol eleresztetni készül csodálatos mutánsait és vírusait.

"Ezt nem hagyhatjuk!" — kiált fel a lelkiismeretes játékos. A megoldáshoz előbb a hatos szintre kellene jutnunk, ami azért még odébb van. Addig is, kapunk egy másik hívást az ötös szint ellenállólól, hogy nem ártana segítenünk nekik egy szörnyű Cortex Reaver mészárszálra kellene megakadályozni. Ez is airébb van, mert a harmadik és negyedik szintet sem árt átnézünk.

3. szint: Karbantartás

Kezdetben csak egy kisebb részével kell foglalkoznunk, igaz szerepe csak a szintek közti teherliftnek és egy klassz ENVIROSUIT-nak lesz. Utána le kell jönni majd újra, javítani az addig zárt negyedekben, de nagyobb rohangálásra akkor sem lesz szükség.

Ahogy kilépünk a liftből, előlünk áll a központi épület, benne egy teherlifttel, ami felvisz a negyedik és ötödik szintre is. A liftől délkeletre van a Maintenance Office, de a legfontosabb részébe a bejárást egy renaellenőrzés gátolja meg. Ehhez mi másra, mint egy levágott fejre lesz szükségünk, amit a liftől nyugatra találhatunk. Odabent lesz egy ENVIROSUIT v2 egy vérszomjas jobol felügyelet alatt. A szint központi folyosójának északnyugali sarkában van egy energiatöltő-állomás, az északkeleti sarkában egy SENS-AROUND v2, a délkeleti sarkában a regenerációs-kamra. A keleti teremben van Abe Ghiron leje. Ezt kell meglátogatni a Maintenance Office ellenőrző egységének.

Délre, a lezárt ajtótól keletre fel lehet ugrani egy platformra. Onnan tovább lútkározza egy hosszú csőre bukkanunk. Amint benyomjuk rajta az ON gombot, zöld lénnyá válik a szemünket, és halk, de állandó zúmmogás fokozza a halálát. Ez a lézerszabály (jó nagy adag leszív energiánkból, ha sikeresen eltalál valamit).

Ezen a szinten se felejtsük el szétverni a számítógép-egységeit, és leírni az onmegsomlisló kód egy számot.

Közvetlenül a béta-park kidobása előtt megegyeszer le kell ide ugranunk, hogy megjavíthassuk a Shodan által elrontott kilókóberendezést. Ekkor már az idáig lezárt részek is elérhetővé válnak a 3. szinten.

Hogy megladjuk, mi a hiba, oda kell mennünk a Repair Bay-nél lévő géphez (a Maintenance Office előtti helyiség), ami pontos diagnosztikai szolgáló logot nyom a kezünkbe, ebben le van írva, hogy melyik relét kell kicserélnünk egy új INTERFACE DEMODULATOR-ra. Van egy hasznos gépezet (POWER RELAY ACCESS) a folyosó északi faláról nyíló szobák egyikében.

Aki szemfüles, észreveheti, hogy az északi negyedikben az ellenőrző panelek között van egy SOYLENT GREEN FILTRATION egység. Aki látta a "Secret of the Green Soylen" c. filmet, az minden bizonnyal rögtön vigyorba rándítja arcizmait. A film ugyanis erről az univerzális, minden ember számára teljes értékű látlátlékról szól, aminek a tónus kiderül a titkál, mellesleg azt is megludja, hogy hová lúnnak a meghalt emberek holttestei.

4. szint: Raktár

Itt gyorsan végezhetünk, mert négy plazlika-bombán és a kódon kívül más nem is kell innen. A liftből kilépve lépkedünk nyugatra. Ezen a szinten pár repülő mutánsal találkozhatunk, az elsővel rögtön a lift előtt. Az első zsilipajton menjünk át nyugatra, onnan északra. Odafent van egy RIOT GUN, benne gumitöltetekkel. Ha majd lesz hozzá másfajta töltenyünk, akkor elég hasznos is lehet.

Ebből a teremből a keleti ajtón keresztül menjünk ki. Odabent lesznek a szint számítógépegyeségei, természetesen a 4. szint kód-részeivel.

A plasztikokat úgy kaparinthatjuk meg, ha az első zsilipajton után továbbmegyünk nyugatra, majd onnan délre. A teremből, ahova érkezünk, négy kijárat vezet ki. Mi a déli rész északi ajtaját vegyük igénybe, és folytassuk utunkat észak felé egészen a hosszú keletnyugali irányú folyosóig, ott pedig len menjünk be az első ajtón északra.

Egy jó nagy terembe érkezünk, aminek az alsó szintjén rajzanak a MAINTENANCE robotok, a felső részén pedig CYBERWARRIOR-ok.

Gyakorlati nekifutásos ugrálásokkal és jumpteleléssel kerülünk át a terem északi zsilipéhez. Előtte nem árt egy-két hidat bekapcsolni. Északon találhatjuk a hön áhított plasztikokat.

A terem előtti folyosón menjünk tovább keleti irányba, majd a második leágazásnál észak felé kanyarogjunk. Itt hamarosan a játék legérdekesebb része fog következni. Csatloljuk fel a görkorikát, majd nekifutásból ugrassunk át az állatunk elterülő aknamezőn. Tul fontos dolgok ugyan nincsenek itt, de azért elég jó módok.

A liftől délre indulva, és onnan a délkeleti ajtót igénybevéve hamarosan egy elágazáshoz érünk. Kelet irányba a regenerációs-kamrát látogathatjuk meg. Délkelet irányba csak akkor folytathatjuk utunkat, ha a biztonságsszint már alacsony, ellenben az ajtó zárva marad. Itt egy kódol is be kell ütnünk (a kódot ezen a szinten, a második zsilipől délre lévő terem délnyugati nyíló ajtaja mögött találhatjuk meg).

Aki ráér, annak érdemes még szélnéznie ezen a szinten, mert jó sok löszert is találhat.

5. szint: Dokk

Itt meg kellene keresnünk a segítségünket kérő Ellenállási Mozgalom tagjait, az 5. szint kódját, és egy újabb liftet, ami a hatodik szintre felvisz.

A teherliftből tepjunk ki. Nyugatra egy hidat kell felhúznunk, de aki ügyes, az már most át tud ugrálni. Induljunk ki a déli ajlón. Eljutunk az egyik dokkba, útközben megjelhetünk a híd kapcsolóját is. Itt van egy felső szint is, ahova jumpjellel is el lehet jutni, de aki ügyesen tud ugrálni, az a felső szint keleti bejáratától is el tud jutni a délkeleti részén, felül lévő terembe. Ott ugyanis egy LANTERN v2 és egy alap JUMPJET is van.

A ltközeli hídton átlmenve egy nagy folyosóra jutunk. Innen dél felé csak egy ajtó van. A mögötte lévő teremben ugorjunk be a szétlőzőnyílásba (ehhez le kell guggolni), és huss, rohanjunk észak felé. Egy központi verembe értünk, ahol a tasztölítek csak lallalé emelnek minket, és megfelelő ritmusban kell ügyeskednünk ahhoz, hogy bejuthassunk a déli és az északi járatba. Dél felé egy újabbtele fegyver, a BLASTER egy ENERGY SHIELD v2-vel kézenfogva. Kelet felé löszér.

A kinti folyosón tovább. Az első szoba északra egy géplegyvert és egy energiatöltő-állomást rejt. A második leágazás északra egy újabb lifthez visz minket, aittól keletre meg egy olyan szoba van, ami egy cyberter-terminálon kívül még löszereket is rejt, csak ahhoz előbb cyberterből ki kell nyitni a zárat.

A nagy folyosó keleti részén van két dokk, amikor majd el kellene indulnunk menőkapcsolával, ide kell jönni, pontosabban a két dokkot összekötő folyosóra.

A nagy folyosó végül egy elágazásba forlik. Nyugatra menve az elpusztítandó számítógépes egységekre találhatunk, majd az első dokk felső szintjén kötünk ki. Keletre két terem és egy déli irányú leágazás van. A két terem közül az északi is számítógépes egységek vannak, a déliben a szokásos regenerációs-kamra. A déli leágazás visz el az ellenállókhoz, akikkel éppen megérkezésunkkor mészárol le a már alaposan elpáholi CORTEX REAVER.

Itt tudhatunk meg egy újabb infót, miszerint a vírusos trükk betelepítése esetén Shodan le akarja magát tölteni a Föld cyberterébe. "Hu, no az kéne csak!" - sikoltozik mindenki, és már alig tudjuk visszatartani magunkat, hogy a hetedik szint mindegyik antenájára egy plasztikot helyezhessünk.

A szint cyberterében a kapcsolaton kívül még a következő szoftvereket is összeszedhadjuk: CYBERSHIELD v7, DRILL v4, PULSER v7. Néhányat jegek őrznek, ami veszélyes lehet. Próbáljunk meg úgy tőni, hogy lövedékeink (DRILL) mindig megsemmisítik az ellenfél lövedékét, és jópár még meg is tudja cincálni.

6. szint: Személyzeti

Ezen a szinten különül el legjobban a négy negyed. Mindegyik negyedhez tartozik még egy-egy lift is, amik közül nekünk a béta liftet kell kilőnunk, ugyanis az van agyonfelfőzve. Ezt a következőképpen érhetjük el: cyberterében engedélyeztetni kell a béta lift liftjének hozzáférést, felmenni a béta liftbe, ott benyomni az kilökést engedélyező gombot, vissza, a lövedékezők karhoz (MASTER ENABLE) majd vissza a lifthez vezető lift közelében lévő ajtóhoz, ahol le kell kattintani a kilökőkart. Az már csak természetes, hogy az utolsó kattintás nem sikerül, ugyanis Shodan megrogtalta az egyik relét a harmadik szinten. A relé kiváltásáról már a 3. szintnél beszéltünk.

A starthelyről nyugatra indulva juthatunk el egy központibb terembe, itt van a cyberter terminálja is. Ettől a helytől északra találhatjuk a liftet és a kilökőkart a delta lifthez, valamint egy INFRARED SIGHT-ot.

Innen a lift felé, és annál tovább menve egy olyan terembe érünk, ahonnan lehet észak és dél felé menni. Északra egy halom bűzölgő hulla mellett egy ADMIN kódokartál található, délre meg a szokásos regenerációs-kamrát.

A cyberjackiót délre kifelé ágazik el az út. Kelet felé találhatunk egy liftet a harmadik szintre, egy másikat az alfa liftbe, valamint néhány kódot ábrázoló monitort (a kódokat jegyezzük le).

A másik ág újabb részeken szakad. Ha győzőszen nyugatra tépkedünk, az eredetileg gamma liftbe vivő lifthez érünk, csak hogy a gamma liftet máj legében kőlle néhány menekülő vágyó ember.

Egy kicsit délnyugatabbra egy CYBER ENFORCERrel találkozhatunk, aki a fegyvere miatt érdemes leszedni, ugyanis az egy IMM76 RAIL GUN, azaz robbanólövedékes puská. A déli ajtót igénybe véve, egy energiatöltő-állomáson túl találhatunk egy négy ajtóval ellátott termet. A négy ajtóból csak az egyik, a délre vezető működik. Folytassuk utunkat éirrefelé.

Forduljunk el ami lehet kelet irányba, és a második leágazásnál délre megtalálhatjuk a béta liftet.

Ha továbbmegyünk, és az utolsó déli leágazási választjuk, abba a terembe juthatunk, ahol ki lehet kapcsolni egy zöld erőhidat, a központi teremről délre, a keletir ágazásban.

A kapcsolós terem déli részén guggoljunk le, és így lussunk végig a hosszú folyosón. Nézzünk be a délre nyíló terembe is útközben, mert a számítógépes egységeken kívül a reaktor kódjának utolsó részlete is ill van.

A folyosó végén egy nagy terembe érünk, itt van a főkapcsoló, Edward Diego, a volt megbízónkból készült cyborg, és egy telepit a harmas szinthez vezető lift környékére.

A három elérhető liftet mindegyike viszonylag egyszerű helyszin. A béta liftben állandó biológiai leltározásnak vagyunk kitéve, nem árt alanni. A liftől nyugatra induljunk el, emelkedjünk fel a magasan lévő zárlaphoz jumpjettel, és meg is találjuk a kilökési engedélyező gombot. Továbbmenve keletre egy JUMPJET v2-vel is találkozhatunk.

Az alfa liftbe egy TARGET IDENTIFIER v4-ét és egy ION RIFLE-ét érdemes beletenni, mindkettő egy helyen van, a liftől északi irányban. A delta liftben mi nem sok érdekessé találunk, csak kamerával meg egy energiatöltő-állomást.

Ha a béta liftet kilőjük, SHODAN újabb oltalattal áll elő, amiről mi az 5. szinten szerezhetünk tudomást: miszerint letölti magát a Földre.

7. szint: Torvezés

A hetedik szinten négy antennát kell megkeresni, és mindegyik panelját kinyitva egy-egy plazmatombból behelyezni, azután nyitópót venni, és lehetőleg elkerülni a robbanás okozta károsodásokat.

A szint északioldali sarkában van egy jó nagy kevergős folyosó, az északnyugatban pedig egy kétszintes hely, ahol egy gombbal lehet ki-bekapcsolni a szinteket elválasztó erőfalat (egy harapás szárnyakkal ad').

A lifthez legközelebbi antenna a kilindulási terem északnyugati részén van, és lucatnyi SECURITY-1 robot őrzí.

A löbbi antennát jóval nehezebb lesz elérni. A liftől induljunk keletre, be egy központi terembe, ahol válasszuk az északkeleti ajtót, menjünk fel északra a harmas elágazásig, forduljunk nyugatra, és az északi falon a középső ajtón ugorjunk be. Már látni is lehet az antennát, de előtte látogalási tehetünk a két szomszédos szobában is, vagy guggolva rohadjunk az antennához, mert roblok cirkálnak a környéken.

Ez az északkeleti labrinlus még tartogat egy-két érdekességet, ilyen például az északnyugati sarkából induló ág, aminek egy délebbi részében egy ENG kódokartát is találhatunk. Eljuthatunk innen a harmadik antennához is, akár kétféle módon. A legegyszerűbb az, ha a labrinlus nyugali oldalán a középső ajtón bemegyünk, és ráleljünk a teleportlemezre. Ugyanoda jutunk, ha a keleti oldalon a középső ajtót vesszük igénybe.

Ez a kisebb terem, ahova érkezünk, két szintből áll, és a másodikra úgy juthatunk fel a legegyszerűbben, ha a déli oldalon lévő gombot benyomjuk. Induljunk keletre, és egy aknát kikerülve megtalálhatjuk a harmadik antennát. A szokásos módon robbantunk rajta, majd tovább. A következő teremben tovább nyugatra, és az első alkalomkor délre.

Ezen a helyen délre állhatunk a negyedik, utolsó antennán, nyugatra pedig a nyolcadik szintre vezető liftet is megtalálhatjuk.

Az antenna eléréséhez először egy igen egyszerű kszelgelős panelt kell megoldanunk. Odabent, amint elhelyeztük a bombát, Shodan lezárja a kitélé vezető utat, és a tal csak egy jóval bonyolultabb panel megoldása után nyílik ki. Melegen ajánlott egy LOGIC PROBE elhasználása.

Ha mind a négy antenna tönkrement, a Földről kapunk üzenetet, hogy robbantunk fel a bázist, majd távozzunk egy székőkapcsula segítségével. A robbantáshoz le kell mennünk a reaktor szintjére, és beadni a központi magban az önmegsemmisítő kódot. A mikéntjét már leírtuk a reaktorszintnél.

A székőkapcsulást az ötödik szinten lehet végrehajtani. A kapszula kódja 001, ahogy ezt az e-mailben elmondták. Kezdődik a visszaszámlálás, satöbbi satöbbi, de természetesen önlét Shodan letűti az egészét, hogy pusztuljunk el mi is vele együtt. Induljunk vissza a hetedik szintre.

Ekkor kapjuk az újabb hírt, hogy Shodan megsemmisítve meghalni, hanem inkább a legelső szintet a hidal választaná le a bázisról, és így menekülne. Nosza, utána, először is a nyolcadik szinten keresztül!

8. szint: Biztonsági

Feladatunk a lejáratás a középső részlegre, amit kétféle módon is lehetünk el. Az egyik, hogy egy jó jumpjettel és sok elemmel nekilátunk leemelkedni. A másik, kevésbé energias, de annál időigényesebb, hogy körbeohangáljuk a fel szintet. Ehhez előbb a biztonsági szintet le kell csökkenteni nulla százalékra, valamint kell szerezni egy SEC kódokartát. Sose lelejt-sük el lelőni a kukló kamerákat.

Az északnyugati sarokban kezdjünk, itt jussunk tovább délebbi irányba, laszigatólittal. A teremben ahova beérkezünk, három ajtó van az északnyugati fertályban, válasszuk a középsőt, ahol nyomjunk le egy gombot, és miénk is lehet már a PLASMA RIFLE.

Az innen délre lévő nagyteremben nézzük meg az északnyugati szobát, ahol egy COMMAND kódokartát kaparnihatunk meg. Ezzel az összes ilyen irányás hozzáférést megkaptuk meg a SEC-el is.

Menjünk tovább délkeletre, ahol három terem közül válasszhatunk. A keletiiban vannak a számítógépes egységek, amik segítségével alaposan megcsappanihatunk a biztonság szintjét. Délre a cyberteréi terminálja, de ezen a szinten nem sok érdekessé találunk a mátrixban.

Most használd azt a liftet, amireh a SEC kártya kell, ez a délkeleti sarokban van a központi épület körül.

Odafönt kész roncslelepel nyitottunk SEC2 ROBOTokból és kamerákból. Van egy lift is, ahol kapunk egy e-mailt, miszerint a földiek éppen készítenek egy zavaróberendezést, hogy Shodan ne tudja mindig megszakítani az adásaikat.

Moslanra máj a biztonságszintnek le kellett volna nullázódnia, és így felmehetünk az északkeleti liften is, ami már igen közel van minket a központi épület a szélével összekötő hidhoz.

Fussunk al rajta, be a központi ba, majd fel a létrán, üssük le a megegyeszer Diego cybergjál, és már ott is vagyunk a hídön.

9. szint: Hid

Ezen a szinten először meg kell szerezünk az ún. ISOLINEAR-CHIPSET-et, amit el kell helyeznünk a löszámlítógéphez, hogy Shodan a cyberterben ne tudjon megmozdulni sem, majd ki kell nyitni a központi, hogy az ottani főtérminál keresztül Shodant végre megsemmisíthessük.

A liftől induljunk dél felé, és a második keletre ágazásnál forduljunk le. Ebben a teremben keressük meg a nagy gombot a falon nyomjuk le, mire bekerülünk egy kettecbe. A kettecbeben van benne a chipset, és nem messze tőle egy másik gomb. Azt is nyomjuk le, így kikerülünk a kettecbe és a chipset is a miénk.

A chipset elhelyezéséhez három erőfalat kell kinyitni. Az egyik nyitógomb az északkeleti nagyteremben van, az első leágazás a liftől dél felé.

Északra nyomjunk le egy gombot, így a páldó szintje alá tudunk kerülni. Odalent van néhány hasznos cucc, pl. NAVIGATION & MAPPING UNIT v3, a délkeleti sarok felé a JUMPJET v3. Az erőfalat kinyitó gomb a középe táján van.

A második gomb a liftől nyugatra van, az északnyugati sarokból induló leágazással érhetjük el. Ebben a teremben is keressünk egy gombot, mire kinyitk egy ajtó, ahol a következő ilyen ajtót nyitó panel van, egy robot látszágában. Ezt folytassuk addig, míg ennek a teremnek a közepén ki nem emelkedik egy panel, aminek segítségével kinyithatjuk a második erőfalat.

A harmadik erőfal kinyitására a délkeleti sarokból indulunk, ott essünk le az aknába, induljunk nyugatra. Több ajtót egymás után kinyitogatva (egyiket gombbal kell kinyitni, ami a falon van, közel az ajtóhoz) aok automata bombával tarkított ulvesztőcskébe keveredünk, ahol keressünk egy északi besőlyedést, mert ott van a harmadik erőfalat nyitó panel.

Most már szabad az út a délnyugati sarokban lévő programbezdő részleghez, helyezzük el szépen a chipsetet, majd mány az immár kinyitott középső központi részleg.

A terminált nem túl nehéz megtalálni, ott van középen. Lépjünk be a cyberterébe.

Néhány klassz szoftvert ne hagyjunk ott, pl. PULSER v8, CYBERSHIELD v8, DRILL v8, TURBO v3. Először engedjük csak sodortatni magunkat az "rformációáradattal" majd egyik helyen, ahol háromszögekből áll az út, forduljunk meg, és így könnyebben elérhetjük a magáthatatlan Shodant. Ugy is mondhatnánk, a lilás út után a pirosat válasszuk.

Shodan legyőzése annyiból áll, hogy ha neha el is teleportálgat, mindig eresszünk bele jópár aorozal PULSER-t, amíg el nem pusztul. Ekkor a játéknak vége.

A VR-es szerepjátékok közül idég talán ez a slutt volt a legjobb, ha megfelelő gépen játszottuk végig, és sosem ugráltatott ki. Mégis a sztori valahogy kevésbé ragadta meg fantáziánkat, a játék kevésbé fogta be magát a szívrünkbe, mint mondjuk az Ultima Underworldok, talán az erőletelt cyberpunk elemek miatt.

A folytatásról csak annyit, hogy ha lesz is, nem kell nagyon illeszkednie ehhez a részhez, és a mostani gépünkön még elindulni sem lesz hajlandó.

H&P

Planet Strike



A címképernyő "kidolgozottsága" a shareware programok diszkrét báját sugározza...

Nincs új a nap alatt — mondta a bölcsek egykoron. Mi pedig hozzáfűzhetjük, hogy van nekünk viszont új DOOM-klónok. Példának okáért itt van rögtön a PLANET STRIKE az Apogee-től. Ha manapság egy játékvártó sikerre vágyik, akkor az ahhoz vezető legbiztosabb út, ha lemásol egy olyan játékot, ami egyszer már sikeres volt. (De miért mindig a DOOM-ot? A MONKEY ISLAND is sikeres volt! — CoVboy) Ez igen nagyfokú kreativitásra vall, bizony. Na nem baj, amíg tűrhető minőségben klónozzák, addig jöhetnek — jók lesznek éjszakára.

Aki még nem játszott ilyen játékkal, az egyrészt még viszonylag normálisnak mondható, másrészt viszont szívelejje meg a címképernyőn feltűnő figyelmeztetést: itt kérem grafikus erőszak fog következni. Seba! Egyébként is át vagyunk verve, mert előbb a főmenü következik. Gondolom mindenki sikeresen eltálat egyedül is az ilyen Load, Save, Demo, High Scores, Logoff, stb. opciókat tartalmazó menüben, szóval most ezekkel nem töltöm itt az oldalt, mert a végén még túlteng az információtól. Mindenképpen ajánlom viszont elolvasásra a STORY menüpontot, ahol egy rendkívül mélyenszántó történetet olvashatunk a Jó és a Rossz örökös harcáról némi sci-fi színezetlel. Mi természetesen a 'Jó' Blake Stone ügynek szerepét fogjuk alakítani a történetben, aki elutazik egy bolygóra, hogy halomra löve, széttrancsiozza, telnégyelje és végül kirabolja a világhatalomra törő Rosszakat, akiknek legtöbb bűne, hogy a forogatókönyv a Rosszak szerepét osztotta rájuk. A játék végső célja, hogy legyőzzük a Rosszak vezérét, az ördögi Akárkít, akinak a nevét éppen elfelejtettem, és ezért mondjuk Edének fogom nevezni. Ha a történet tetszett valakinek, akkor esetleg elolvashatja az ORDERING INFO-t is, ahol a derék Blake Stone egy másik kalandját feldolgozó játékukat próbálják ráncsózni, mindössze

\$29 95-ért. (Nem, koszi. Böven elég ez az egy is — CoVboy)

A NEW MISSION választása után beállíthatjuk a nehézségi fokozatot, majd a program közli, hogy az első szinten az a feladatunk, hogy megtaláljuk a Fission Detonator-t, amivel majd megsemmisíthetjük a Security Cube-t. (Egyébként a többi 19 szinten is ez lesz a feladat.) Aki nem kottázná az angol nyelvet, annak tudtommal, egy piros (én mondjuk narancssárgának látom, de ha ebből levonom a képernyőre rakódott nikotin okozta plusz videoeffektet, akkor valamit prosszerűségnek kell kijönnie) hordót kell megkeresnünk a labirintusban, és azt elcipelnünk egy emelvényen pörgő piros kockához. Ehhez persze nyilván a kockát is meg kell keresni. Azt talán mondanom sem kell, hogy arra nagyon vigyáztak a készítők, hogy ehhez mindig a lehető legtöbbet kelljen máskélni. Miután lepakoltuk mellé, pár másodperc múlva felrobbannak, mi pedig mehetünk a terminálhoz, hogy a következő szintre teleportáljunk.

Ha valaki játszott már DOOM-klónnal, akkor sok újdonságot nem fog találni a játékban. Mindegy, azért írok egy rövid használati utasítást. A képernyő felső sorában látjuk, hogy melyik szinten vagyunk (Area), mi a szint neve, és hány életünk van még. Utóbbi bizonyos pontszámoknál szokta növekedni eggyel, de nem figyeltem, hogy mennyinél ad pluszt. A képernyő bal alsó sarkában látjuk az Üzenetablakot. Normál esetben itt a No Message üzenetet, a kajazsetonok számát és a Find the Detonator-t vagy a Destroy the Cube! felíratot látjuk. A program itt jelzi, ha sikeresen felvettünk valamit (átgyalogolunk rajta), vagy mutatja annak a szörnynek a képét, amelyik támad bennünket. A HEALTH ablakban látjuk az egészségi állapotunkat: ezt a szörnyek támadása mindig 1-8%-kal csökkenti, a kajálás illetve az elsősegély pedig 8-30%-kal növeli.



Ezt a Rubik-kockát kell az összes szinten felrobbantani. Kirakni valamivel egyszerűbb lenne, lévén ugyebár minden oldala piros.

Ha a HEALTH nullára csökken, akkor egy életünk ugrott és kezdheljük előlről az egész szintet. A HEALTH mellett találjuk a térképet a közvetlen környezetünkről. Nyilván csak a már bejárt (illetve a látótávolságban) levő helyeket mutatja. Világoszöld pontok jelzik a normál ajtókat, pirosak pedig azokat, amelyek kinyitására valamilyen kártyára van szükség. Ugyancsak piros pont mutatja rajta a kockát és a detonátort is. A jobb oldalon van az elért pontszám, ami teljesen felesleges info, de biztos növeli minden játékos önbizalmát, ha olyan játékkal játszhat, aminek a telénél is már vagy 4 millió pontja van. A jobb alsó sarokban látjuk az aktuális fegyvert és a töltények számát.

Az Irányításnál lehet egeret is használni, de célszerűbb a kurzorbillentyűknél maradni. Mozgásunkat a labirintusokban ajtók és rácsok akadályozzák. Az ajtókat 'space'-szel lehet nyitni — már amennyiben nyithatóak. Néhány ajtóhoz ugyanis valamilyen színű kártyára van szükség, amely(ek)et a lemeszárolt ellenségektől zsákmányolhatunk. A másik vezrlő az, amikor erről az oldalról nem lehet kinyitni az ajtót (Door locked from this side). Ilyenkor a másik oldalról kell kinyitnunk. Ez mondjuk nem mindig sikerül, de lehet trükközni, mert egy pár ajtó automatikusan nyílik/csukodik (természetesen ha mi jövünk, akkor általában az utóbbi). Fordítsunk hátat neki és totyogjunk arébb, majd amikor a hangeffekt arról tudósít, hogy kinyílt, vágassunk be rajta. Van pár ajtó, ami csak akkor nyílik, ha valami ellenség érkezik mögüle. A rácsokkal kicsit bonyolultabb a helyzet: néhány a közeledtünkre automatikusan kinyílik, mások csak akkor, ha a mögöttük levő szörnyet már lepuffantottuk, megint mások pedig csak az egyik irányba engednek át. Néhány rácsot csak a kapcsolójukat megkeresve tudunk hatástalanítani (például a második szinten ezért kell körbejárni az egészet). Természetesen nem maradhatnak ki a felsorolásból azok a csodálatos rácsok sem, amelyek soha nem nyílnak ki, és csak rejtékton keresztül lehet mögükkel kerülni. Hirtelen más rács nem jut eszembe (Bogrács esetleg? — CoVboy), szóval ugorjunk.

Néhány szót az összeszedhetős cuccokról. Töltény (Energy Pack). Kis zöld csomag, 3-5%-kal növeli a municiót. Majdnem mindig lehet zsákmányolni a ránk támadó szörnyek földi maradványaiból is, de minden szinten el van

Nem is mondom meg, hogy mi ez, mert még valami zöltséget beszélnek





Ezen a képen a magam szerény eszközeivel azt próbálom meg érzékeltetni, hogy a 'négy az majdnem öt'



Ezen meg azt, hogy mit láttam a rám támadó Mech Warriorból a szíveszeri nagy PLANET STRIKE-compon, amit valamilyen okból nem én nyertem meg

szórva egy csomó belőle, mert a játéknak nem az a sajátossága, hogy takarékoskodni kellene a lőszerekkel.

Fegyverek: Lehet zsákmányolni is, de általában a placra kiteve találjuk őket. A magasabb szinteken egyre jobb fegyverekhez jutunk, ha már több is van belőlük, akkor a számbillenőükkel választhatunk közöttük. A jobb legyverekkel kevesebb találatot kell bevinnünk egy ellenfél kilyírásához, viszont ezek egy lövésre több töltenyt is fogyasztanak. Ha a töltények elfogynak, akkor a program visszaáll a dugópuskára, amivel kezdetkor játszottunk.

Zseton (Food Token) Egy pénzérme, rajta egy eggyessel. Zsákmányolni is lehet a lelövődött ellenségektől, de egy csomót találhatunk szétszórva. A kék színű kajautomatáknál (Food Unit) vételezhetünk 8% HEALTH-et darabjért. Automatánként hatszor kajálhatunk, utána kimerülnek.

Kaja (Raw Meat) A rettenthetetlen ügynök szívesen fogyaszt nyers húst, ami a 3. szintől található, és 20%-kal dobja fel a HEALTH-et.

Elsősegély (First Aid Kit): Zöld színű láskák, rajtuk vöröskereszttel. 15-30%-kal növeli a HEALTH-et.

Kincs Jórészt a rejtekajtók mögött lévő termekben található. Többféle van belőle (Gold bar, Loot, Xylan Orb). Tulajdonképpen nem fontos összeszedni őket, viszont szépen növelik a pontszámot.

Kártya: Azonosítási kártyák a zárt ajtók ki nyitására. Már volt róluk szó.

Az igazán fontos bonuszcuccok (töltény és kaja) általában nagyobb pakkokban heverésznek a földön. Csak 100%-ig pakolhatunk fel belőlük, tehát nem árt megjegyezni a nagyobb lelőhelyeket, mivel a későbbi szinteken kerülhetünk olyan helyzetbe, hogy valamelyikből nagyobb mértékű újratankolás szükséges, és akkor visszatérhetünk hozzájuk.

Léven a játék DOOM-klon, a szintek teli vannak ránk rontó ellenségekkel, akik kedvük szerint lelőnek, lekopnek, satöbbi. Tök jó, le lehet lődni. Végre egy kis öröm a játékban. Most nem soroljuk fel a típusaikat, mert úgyis mindenki észreveszi, ha valami szörny csak

pázna a környékén (az üzenetablak tájékoztat bennünket ha támadás érke, meg egyébként is csak feltűnik, ha vészesen elkezdi fogyni a HEALTH). Az ellenségek a második szintől kezdve néha gonoszodni kezdenek: alkalmassint csak homályos, sötét körvonalakat látjuk, és csak a lemeszárlásuk után válnak láthatóvá földi maradványaik. Az ellenségek között van néhány különlegesség. Itt vannak például a mennyezetre szerelt ágyúk (Heavy Armored Robot Turret), amelyeket a cool plazmalézerrel nem lehet lelőni (vissza kell vállalni valami golyós cuccra), valamint a nyakunkba pottyanó diszkogömbök (Perscan Drone), amik nem lőnek, csak levernek 5%-ot a HEALTH-ből, ha átsétálunk alattuk. Utóbbi bigyó létezik repkedő formában is. Nem ellenségek, de azá válhatnak a tudósok (vagy informátorok (Informants), ha úgy tetszik) ezek leherköpenyben totyognak ide-oda, és márha nem csinálnak semmit, 'space'-szel elméletileg infokat kérhetnek tőlük, de jobbára csak különféle kölcsönadott értéktárgyaikat követelik rajtuk. Szomorú bejelentés következik: ők azok, akiket nem kell lelődni. Persze, le lehet, de a szint teljesítésének értékelésénél a játék figyelembe veszi, hogy a golyózáport hány ilyen köpenyes lickó élte túl. A köpenyesek lőni lognak ránk, ha egy adott teremben lelőjük az egyik kollégájukat, de olyan is előfordult, hogy valamelyik szörny tudósnak álcázza magát.

Minden játék a szint termináljától indul. Ezen közlekedhetünk a szintek között, és kezdésnél nem árt megjegyezni, hogy hol is van, mert a zűrösebb pályákon már elég nehéz lesz visszaalálni hozzá. A terminált 'operae'-olva ('space') a terminálmenübe kerülünk. Itt a kurzorbillentyűkkel kiválaszthatjuk, hogy melyik szintre akarunk teleportálni (a megoldott szintekre bármikor, a következő szintekre csak akkor, ha telőbbantottuk a kockát), a bal alsó sarokban látjuk a szint már telőbbított térképét, a jobb oldalon pedig a szintre vonatkozó infokat (TOTAL POINTS az itt megszereshető pontokból mennyit szedünk össze; INFORMANTS ALIVE: hány köpenyest hagyunk

éleiben, ENEMY DESTROYED az ellenségek közül mennyit lőttünk halomra, AREA RATING, mekkora részt jártunk be a szinten; MISSION RATING az előbbieket értékelése a nehézségi fokozat függvényében). Utóbbi infót játék közben is hívhatjuk a 'Tab' billentyűvel.

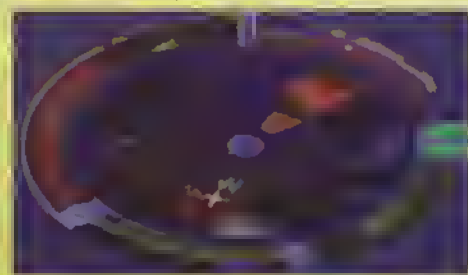
Még egy mókáról nem esett szó ideig: a rejtekajtókról. Egyes helyeken 'space'-szel be lehet lőni a fal egyik darabját, és így egy titkos terembe juthatunk. Ezekben főleg kincseket vagy töltény- és kajaraktárakat találunk, de a 8. szintől kezdve már lehet mögöttük elrejtve a detonátor vagy a kocka is. Ha egy szinten még vannak rejtekhelyek, akkor arról a szintinfóban értesülhetünk ('Tab' vagy terminál). Ha a TOTAL POINTS vagy az ENEMY DESTROYED még nincs 100%-on, akkor biztos, hogy még nem térképeztük fel teljesen az adott szintet. (Ha ezek 100%-on vannak, akkor 50.000 pont bonust kapunk.) Ha lesz még hely a végén, akkor egy pár szint térképét mellékelem, amelyekről — remélhetőleg — kiderül, hogy hol és melyik talat kell eltolni.

Ennyit lett volna a leírás. Ha tesztelni akarom a játékot, akkor még idepötyöghetném, hogy milyen a zene (minden szinten más modul, ami halálra idegesít, amikor már fél órája kenngsz ott), milyen gyors a játék (tényleg elég gyors, viszont Bryan szerint úgy mozog ez az urge, mintha sínen menne), meg milyen a grafika (ebben a stílusban pont megfelel) — de szerintem sokkal jobb, ha te maga alkotsz véleményt róla. Ugyan nem nagyon tudom elképzelet, hogy jövő ilyenkor is néha előveszegtem, de mindenképpen megér egy misét halálra bosszant, amíg meg nem oldod az összes szintet — azután meg a lélek sem emlékszik majd rá.

Most látom csak mennyit írtam egy DOOM-klonról. Jaj, de kis ügyes vagyok!

G-Spot

Te csak ne aggódjál itt szerzőkém, hogy lesz-e hely a térképeknek a leírás végén. Hogyne lenne! Még a tükörben is benne vagyunk! (Onnan csak ritka esetekben megyek ki.) Arról ugyan logalmam nincs, hogy minek térkép automapes játékról: ha valakit a rejtekajtók érdekelnek, akkor szépen körbenyomkodja az összes falat és ha elkészült, már orolhat is, hogy újra itt a nyár... Még tudunk szolgálni egy képpel a t. Olvasónak, hogy mit lát akkor a Mech Warriorból, ha a monitort teljesen indokolatlanul egy működő mosógépben helyezi el:





A CoV-ra a február végétől legalább 1 évre előfizetők között kisorsolásra kerül az itt látható 486 DX alapú multimédia gép, sztereó hangkártyával és CD-ROM-mal. Az összes előfizető között pedig CD-ROM-ot, hangkártyát illetve magnetofonokat sorsolunk ki. A sorsolás áprilisban lesz a MIXIM Kft. üzletében. A részletekről a legközelebbi számban szólnak.

Folytatódik a kedvezményes CoV előfizetési akció!

Előfizetési díj:
 1 évre: 1.908,- Ft
 1 2 évre: 1014,- Ft
 1 4 évre: 507,- Ft

Az előfizetési díj befizethető az előző számokban található csekken, vagy rozszámszín postautóvalvanyon bármely postahivatalban, ez esetben a csekk központi szelvényének hátoldalára ne felejtsetek ráírni: CoV éves előfizetése MNB 218-98426 / 41853-7 bankszámlára. Természetesen, ha levelben kértek, csekket mi is tudunk küldeni.

Az előfizetés attól a hónaptól indul, amelyik szám megjelenése előtt a csekk beérkezik (csekkek postai átfutása kb. 2-3 hét).

Az alábbi játékprogramok, könyvek, illetve újságok most kedvezményesen megrendelhetők a Com-Ware Kft-től (1519 Bp. Pf. 363).

	<p>Wasted Time (C64 játék) 599,-</p>		<p>PC-s játékok 2. 599,- most 499,-</p>		<p>Tippek és trükkök lexikon 699,- most 599,-</p>		<p>CoV Évkönyv '95 548,- most 498,-</p>
	<p>A Gálya (C64 játék) 799,-</p>		<p>CoV Évkönyv '92 398,- most 298,-</p>		<p>CoV Évkönyv '93/94 449,- most 398,-</p>		<p>CoV 51 169,- most 150,-</p>
	<p>Newcomer (C64 játék) 990,-</p>		<p>Getto Világ 229,- most 150,-</p>		<p>CoVboy Világ 239,- most 150,-</p>		<p>SpV-sorozat 1.000,- most 600,-</p>

Multimédia eszközök, lemezek szenzációs áron!

TRUMPH 16 bites hangkártya MULTI CD
Soundblaster 16 hangkártya VE
Soundblaster 16 hangkártya MULTICD
Ultrasound 16 bit hangkártya MULTICD
PANASONIC dupla sebességű CD meghajtó
MPEG dekóder (SVGA, PAL, NTSC)

9.290,- Ft
13.900,- Ft
17.900,- Ft
25.900,- Ft
17.800,- Ft
39.550,- Ft



GameMaster, The	3360	Red Baron & A10 Tank Killer	11920
Games 1994	5200	Return to Zork	4000
Games Pack	5520	Reunion	4640
Garden Secret video CD	2800	Ringworld	2800
Galaxieper	2800	Robocop - The future of law (2 CD)	5500
Gedwond	2800	Sabtu	2720
Genghis Khan	2720	Scenic Photos	3680
Gits Galore	4000	Seawolf	12840
Giga Games	3840	Seaworthy	5840
Gophers 3	5200	Selish Giant	1520
Grandest Fleet, The	10320	Sensous Girls in 3D	4880
Grandmaster Chess	7680	Sensual Pleasure	2800
Grolier Encyclopedia	5840	CD Sentinel Photo CD Access	5200
Gunship 2000	2800	Shadowcaster	12840
Guy Boy	4000	Sharkai	9200
Harry & the Haunted House	10320	She video CD	2800
Hear no Evil video CD	5840	Sights & Sounds to the Maxx	4600
Hilarious Sports Bloopers	2080	Simcity 2000	6800
Hot Sound and Vision	4000	Sink or Swim	5200
House of Games II	3040	Sniper video CD	5640
HSC Digital Morph	1520	Sound Library	2000
Humans 1 & 2	6960	Star Trek 25th Anniversary	5200
Hypnotic Harp	1520	Stellar 7	3400
I Can't Stop My Love, Juices CD	2800	Subwar 2050	15040
Icons & Fonts for Windows	1232	Super Game Vol.1	3400
Indiana Jones IV: Fate of Atlantis	4440	Super Game Vol.2	3400
It's a Bird Life	1520	Super Game Vol.4	3400
Just Grandma & Me	6200	Supergames 1	1232
Kid's Typing	6200	Supergames 2	1232
Kids Can Read: Paper Bag Princess	5040	Supergames 3	1232
King Dong	9840	Supergames 4	1232
King's Quest VI	2640	Supergames 5	1232
King's Table	3580	Superstars of Porn	4640
Kyrandia	3500	Sweet Baby	2800
Lanmaster	3580	T.J. Finds a Friend	5200
Learning English	4800	Tanks & Fighting Vehicles	2000
Legends of Porn II.	4800	Technoteles	1920
Lifestyle CD Bundle Pack 4 CD	7360	Temptation	1520
Living Book	1232	Temptation video CD	2000
Lost in Time	5520	TFX The Game	7680
Lunious	0180	The Horde	6800
Mad Dog Morse	4320	The Journeyman Project	4000
Mad Dog Morse2	5200	The Last Dinosaur Egg	3400
Man Enough 1 & 2 (2 CD)	2800	The Vampire's Coffin	3400
Man without a Face	5840	Too Many Type Fonts	2080
Meriac Mansion: Day of Tentacle	4840	Toolkit for Linux	4640
Mantis	3400	Top Secret	1840
MAX-3000 video (2 CD)	5500	Tornado Mission Desert Storm	4000
Media Library	1520	Tower of Fear	2720
MegaPack	5840	Trail I Love You	4880
MegaShare 1	1232	True to Life: Multi Purpose Images	4320
MegaShare 2	1232	True to Life: Pro. Color Illustr.	4680
MegaShare 3	1232	Typoshare 1	1232
Men's Club	1520	Ulama I-VI	6320
Microsoft 4 titles (4 CD)	26000	Upside Town	4640
Midnight View	1640	US Air Defense Weapons	2000
Mother Goose	1520	US Air Power	2000
Moving Fantasies	1840	US Aircraft Weapons	2000
Multimedia Value Pack	11680	US Amphibious Assault	2000
MVP Game Jamboree	2080	US Attack Planes & Bombers	2000
Mystery of Tiki	1520	US Battleships & Cruisers	2000
Mystique of the Orient	4640	US Destroyers & Frigates	2000
New Kid on the Block	10160	US Fighter Jets	2000
New Sexy Nights	1640	US Military Helicopters	2000
Night of the Living Dead	2080	US Naval Weapons	2000
Operation Desert Storm	2000	US Sea Power	2000
Operation Neptune	10160	US Spy Planes	2000
Oregon Trail	11040	US Submarines	2000
Oriental Beauty	2180	Utilities Platinum	2000
Passion video CD	1232	Video Game Solution Disk	5200
PC Technician	2680	Visions	5840
Penthouse Interactive	19000	Wacky Funsters	5200
PinkBall Arcade	7920	Warplanes	11920
Pink Lady	1520	Who Shot Johnny Rock	5400
Pixofoto CD & Sampler	3400	Wingames 2	1232
porky Pig	2000	Wingames 3	1232
Pretty Lady	1520	Wolfenstein 3D & Blake Stone	2500
Privacy	13840	World Circuit	2800
Project Nomad	3680	World Vista Atlas	2480
Protostar	2800	World War II.	6000
Psychotron	11920	Wrath of the Demon	2760
Quantum Gate	4880	X-Com UFO	5940
Quarantine	11680	Year of The Comet video (2 CD)	5500
Racquel Released	4540	Zodi 2	3680

Angol-Magyar műszaki és tud.szótár	18000	Dangerous Blondes	4600
Angol-Magyar, Magyar-Angol		Daring to Fly	11040
hangoszcédák		Dark Legion	10720
101: Only the Best Games	5000	Deathstar Arcade Battles	2000
3 in 1 Kids Zoo, Undersea, America	4600	Deep Inside	2800
3D Darlings	6160	Dennis Miller: That's Geek to Me	7360
3D Dream Girls	5320	Desert Strike	2800
5 Foot 10 Pack	7982	Devil in Miss Jones	4840
7th Guest	4640	Digiclip: Special Edition	11360
Aces Over Europe	11680	Doom - Companion	2800
AD&D Dark Sun - Shattered Lands	14328	Doom - Helper	4840
Adult Share 1	1232	Dr. Games for DOS III	2320
Adult Share 2	1232	Dr. Music	1232
Aircraft Carriers	2000	Dragon's Lair	9520
All That Sex	4640	Dream Girls	1840
Alone in the Dark	13520	Dune	3080
Analsex Models	4310	Dust Buster	1232
Animals Encyclopedia	2480	Eagle Eye Mysteries in London	7892
Apogee Game Pack 1	7680	Eight Ball Deluxe	9200
Apogee Game Pack 2	7680	Empire Deluxe Masters Edition	7360
Arcade Companion	2640	Empire Strike	3080
Arctic Baron	7360	Encyclopedia of Sound	2080
Around the World in 80 Days	7932	Epic Companion	2800
Best Neighbourhood Ever	7680	Eric the Unready	5440
Best Shareware Vol. 3	3400	Erotic Share 1	1232
Betrayal at Krondor	7680	Erotic Share 2	1232
Betty Boop	2080	Erotic Share 3	1232
Big Bust Babes	4640	Erotic Share 4	1232
Bloodnet	12320	Erotic Share 5	1232
Body Heat	2160	Erotica	4640
Body Shop	1520	Everywhere in USA Travel Guide	8720
Bugs Bunny	1920	Exotic Poses	4300
Busiest Neighbourhood Ever	7680	F-117A Stealth Fighter	4000
Buzz Aldrin's Race into Space	11880	F-15 Strike Eagle III.	2600
C.H.A.O.S. Continuum	4000	Falcon Gold	16720
Campaign	10180	Family Doctor 3rd Edition	3840
Castles II	12640	Family Zoo	1520
CD-Romix Prime 1	4480	Fantastic Fonts	6480
Civilization & R.R. Tycoon Bundle	8900	Fascination video CD	2800
Classic Carbons	2080	Fast Cars and Fantasy Women	5500
Comanche with Missions	15520	FIFA International Soccer	11040
Companions of Xanth	10240	Font Elegance	2310
Complete Shareware	3400	Fonts Expert	2320
CD Complete Ultima VII	11360	Fonts Platinum	2000
Corridor 7	5400	Frontier Elite	3680
Crime Patrol	11680	Fun with 100 Words	2480
Cyberplasm Formula	1540	G.O.P.G.	6160
Cyberpace	5200	Gabriel Knight	4640
Cyberwar	11120	Game Box for Windows	2000
Damage video CD	5840	Game Box Vol. 1.	2000
Dance with ABC	3480	Game Pack II	2160

A fenti árak a forgalmi adót (25%) nem tartalmazzák!

A CD-k megvásárolhatók fenti üzleteinkben, vagy megrendelhetők a Com-Ware Kft-n keresztül postai utánvétellel.